BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

98

www.level.com.tr

HAZİRAN 1998 • ISSN 1301-2134 • 750.000 TL (KDV DAHİL)

Die By The Sword

Kılıcın Ucundaki Ölüm

TAM SÜRÜM OYUN

BC 3000 AD



Forsaken

Fighting Force

Byzantine



Battle Zone

Last Bronx

Burnout

Sub Culture

Of Light & Darkness

F1 Racing Simulation

Powerboat Racing

WORLD CUP 98



MULTIMEDIA : Bilden İlköğretim 2 Matematik, Microsoft World Atlas ve Microsoft Auto Route Express

DONANIM : Sega Saturn Photo CD OS, Dazzle Capture Kartı, Sony PlayStation için Playstick

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol, Çağdaş Koçyiğit
Kadir Tuztaş

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Bölümü Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Geçili
Özlem Polat
Serap Ezgin
Ebru Epik

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Uçar Grafik
Tel: (212) 270-5181

Baskı
Uniprint A.S.
Tel: (212) 283-8371

Dağıtım
BİRYAY A.S.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen Batumlu

Ankara Büro
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569

VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Battle Cruiser 3000AD

Geçen ay söz verdiğimiz gibi Battle Cruiser 3000AD'nin tam sürümü ile karşınızdayız. Oyunu Intro'su ile birlikte eksiksiz olarak bu ay verdiğimiz Multimedia CD'sinde bulabilirsiniz. Oyunun kurulumu sırasında bazı sorunlar yaşamanız mümkün. Çünkü Battle Cruiser 3000AD bazı sistemlerde Windows 95 altında çalışmıyor ve DOS altından çalıştırılması gerekiyor. Böyle bir durumla karşılaştığınızda, ses kartını ve CD-ROM sürücüyü tanıtma gibi problemlerin nasıl çözülebileceğini elimizden geldiği kadarıyla anlatmaya çalıştık. Bununla birlikte, oyunun oldukça kapsamlı bir yardım dosyası bulunuyor.

Gerçeği söylemek gerekirse, Battle Cruiser 3000AD çok parlak bir oyun değil. Oyunun kontrolleri deneyimli bir simülasyon oyuncusu için bile zor sayılabilir. Ancak, dergi içerisinde bulabileceğiniz açıklamadan da yararlanarak oyuna alıştığınızda, Battle Cruiser 3000AD'yi zevkle oynayacağınızdan eminim.

"Posta Kutusu" bölümü aracılığıyla yaptığınız baskılara sonunda dayanamadık ve poster vermeye başladık. Bu ay da derginizde iki oyunun posterini bulacaksınız. Bunlardan biri tabii ki "World Cup 98". Bu ay başlayacak olan Fransa 98'i konu alan oyun, Türkiye'de Aral İthalat tarafından satışa sunuluyor. World Cup 98'in demosunu Level CD'sinde bulabilirsiniz.

Dergi içerisindeki en ilginç oyunlardan biri de "Byzantine". İstanbul'da geçen bu oyunu oynamak gerçekten çok keyifli. Byzantine'i Türkiye'de piyasaya sunan Raks New Media, çok yakında oyunun Türkçe olarak satılacağını bildiriyor.

Temmuz ayında Level yine 2 CD'li, kaçırmayın!

Gökhun Sungurtekin

HABERLER HABERLER

Fallout 2 Post Post-Nuclear

Kasım Ayında Piyasada Olacak



Fallout oynamayan kaldı mı bilmem, şahsen pek çok açıdan bu güne dek oynadığım en iyi RPG bu oldu diyebilirim. Her şeyden önce artık suyu çıkmış olan şövalye ve ejderha hikayelerinden farklı bir konusu vardı, ama bence yeterince büyük bir oyun değildi. Eğer siz de bu muhteşem oyuna doyamadıysanız o zaman işte güzel bir haber, Interplay Fallout 2 üzerinde sürdürdüğü çalışmaları bitirmek üzere ve oyun büyük ihtimalle bu Kasım ayında piyasada olacak. Oyunun ana yapısı üzerinde fazla bir değişiklik yok, bazı ufak hataların düzeltilmesi dışında yine aynı engine kullanılıyor. Grafikler ise bir miktar elden geçirilmiş ve özellikle çevre tasarımında bir üç boyutluluk havası elde edilmiş. Binalar ve diğer nesnelerin tasarımında ise önemlerini vurgulayacak değişiklikler yapılmış. Oyunun konusu ilkinden 50 yıl kadar sonra geçiyor, önceki oyunda kullandığınız karakter bir kaç yıl önce ölmüştür. Ancak





Vault 13 sakinleri onu neredeyse efsaneleştirmişlerdir. Bu defa siz onu torunu rolündesiniz, yapmanız gereken şey ise yeni bir Water-chip bulmak, değil elbette, çünkü Vault 13 insanları çoktan dış dünyaya çıkmışlar ve şimdi Vault City adında bir şehir kurarak hatırladıkları uygarlığı yeniden oluşturmaya çabalıyorlar. Siz de bazı gereken malzemeleri bulmak için dış dünyada yolculuğa çıkıyorsunuz. Burada karşınıza ilkinden daha büyük bir harita çıkacak, üstelik haritada bulunabilecek bölgelerin sayısında bir kısıtlama da yok, yani Net vasıtasıyla yeni görevler ve senaryolar indirebilmek mümkün olacak. Ancak harita üzerinde sadece basit kasabalar yok, 50 yılda pek çok şey değişebilir. Şimdi dış dünyada büyük ve güçlü kent devletleri, çeşitli şirketler ve bir sürü politik yapı mevcut, tüm bunlar ilerledikçe oyunun akışında farklı yönler açacak. Yine büyük bir değişiklik karşılaşacağınız tiplerin zeka ve tavırlarında yapılmış, ayrıca artık adamlarınızı donatmak ve onlara savaşta belirli emirler verebilmek de mümkün, tabii özel yeteneklerinden faydalanmak da. Bir şey daha, nerede bulursunuz belli değil, ama uzun mesafeleri aşabilmek için eski bir otomobil de oyuna eklenmiş, ayrıca bagajına malzeme doldurmak da mümkün, tabii önce onu onarmanız lazım.

DESCENT III OUT IN THE OPEN!

Daha Fazla Descent İçin Hazır Olun

Descent I ve 2 oldukça büyük ilgi çekmişti, şimdi Interplay Descent başlığı altında iki yeni oyun üzerinde çalışıyor. Bunlardan biri Descent: Freespace tam anlamıyla bir uzay uçuş simülasyonu ve geçtiğimiz sayılarda haberlerde değinmiştik. Diğeri ise Descent 3 adı altında yapılıyor ve ilk iki oyunun geleneğini sürdürmesi planlanıyor. Oyunun konusu Descent 2'nin kaldığı yerden devam ediyor, ancak genel oynanış tarzı ilk oyunlardan çok daha farklı, yani madenlerde dolaşıp anahtarları bulmak ve reaktörü uçurmaktan çok daha fazlası var. Her bölüm senaryoda yeni bir parçayı açığa çıkarıyor ve kendi içinde görevler içeriyor. Tamamen yeni bir engine kullanılarak hazırlanan oyunun bölüm tasarımları büyük değişiklikler taşıyor, sadece tünellerde değil, çeşitli yapıların ve gezegenlerin yüzeyinde geçen hikayede, çevre tasarımı ve şartları da bölüme uygun olarak değişiyor. Mesela tünellerde devamlı çalışan robotlar, makineler ve hava akımları gibi tehlikeler mevcutken, yüzeyde se yağmur, sis ve benzer şartlar uçuşunuzu zorlaştırıyor. Bundan başka oyundaki robotlar ve diğer tiplerin son derece gelişmiş yapay zekaları ve kendilerine has davranışları olması da planlanıyor. Oyunun sistem ihtiyaçlarına gelince, son derece gelişmiş bir engine kullanıldığını söylemiştik, haliyle akla gelebilecek her türlü ses ve görüntü efektine de yer veriliyor, bunun anlamı basitçe güçlü bir sisteme ve özellikle de 3D grafik hızlandırıcı ekran kartlarına ihtiyacınız olacağıdır. Voodoo, Rendition ve benzeri kartlar oyunu çalıştırabilmek özellikle için şart. En geç bu yaz çıkması beklenen oyun piyasadaki benzerlerini geçebilecek mi, bekleyip göreceğiz.









WarGames Bu Yaz Geliyor

Electronic Arts bu yaz WarGames isimli yeni bir Real-time stratejiyi piyasaya sürecek. Okuyucularımızın büyük kısmının bu tarzı sevdiğini bildiğimizden, henüz yapım aşamasında olan oyunun Alpha versiyonuna şöyle bir göz atmadan geçemedik. Oyunun konusu iki tarafın savaşı üzerine kurulu, robotlar ve insanlar,



alışıldığı gibi bir üs kurmak ve burada üreteceğiniz kuvvetlerle verilen görevleri başarmak temel amaç. Gereken paranın nereden temin edildiğine gelince, bu size ya görev başında veriliyor, ya da etraftaki bilgisayar binalarını Hacker birimleri ile soyarak para kazanıyorsunuz, bunun haricinde oyunda maden toplamak gibi bir olaya yer verilmemiş. Savaş kara, hava ve denizde yürütülüyor, bol miktarda farklı birim değişik taktikler denemeyi sevenleri memnun edecektir sanırız. Fakat oyunun benzerlerinden en büyük farkı grafik yapısı, Myth benzeri bir harita tasarımı kullanılmış, bu başka oyunlarda da kullanılmış olmasına rağmen henüz pek yaygın olmayan bir uygulama. Olayları zeminden 45 derece açıyla izliyorsunuz, görüntüyü çevirmek ve dolaştırmak da mümkün oluyor. Oyunun grafikleri fena sayılmaz, ancak henüz bitirilmiş değil ve daha defalarca elden geçmesi söz konusu, buna rağmen haritaların yapılmasında kullanılan teknik oldukça iyi. Gerçek bir üç boyutluluk söz konusu ve bu durum birimlerin çevreyle olan etkileşimlerini de tamamen değiştiriyor, araçlar tepeye tırmanırken yavaşlıyorlar, daha kolay hedef oluyorlar, üstelik zeminin yapısı herkesi bir şekilde etkiliyor. Oyunu çalıştırmak için oldukça güçlü bir sisteme ihtiyacınızın olacağını belirtelim, güçlü bir işlemci ve bol miktar RAM oyunu Windows 95 altında rahatça çalıştırabilmek için şart, bunun dışında eğer elinizde varsa 3Dfx Chipset takılı 3D grafik hızlandırıcı ekran kartları da tam anlamıyla destekleniyor. Doğrusu bu tip bir kartla oyun normal halinden çok daha iyi bir grafik yapı sergiliyor, adeta savaş alanı canlanıyor. Konu olarak 20 yıl önce oldukça beğenilen bir bilimkurgu filmden yola çıkılarak hazırlanan oyun bizde biraz Red Alert çağrışımı yapmadı değil, özellikle insanların bazı birimleri açısından, ama daha üzerindeki çalışmalar sürüyor ve pek çok değişiklik yapılması muhtemel, çıktığında tam bir incelemesini sizlere getirmeye çalışacağız. WarGames Temmuz ayında Aral İthalat tarafından Türkiye'de piyasaya sunulacak.

HABERLER HABERLER HABERLER

MechWarrior3
Ancak Yıl Sonunda Çıkacak

Savaş robotları bambaşka bir konudur, dev mekanik kaleleri yeryüzünde koşturmanın ve envai çeşit silahla etrafa ateş saçmanın zevki genelde uçuş simülasyonlarında bile bulunmaz. Tabii bu türü sevmek kadar nefret etmek de kolaydır, çünkü bu araçlara hükmetmek biraz beceri ister, yani iyi bir Doom oyuncusu olmak iyi bir Mech pilotu olmak demek değildir. Üstelik savaş esnasında diğer pilotlara taktik vermek ve düşman robotlarını mümkün olduğunca az hasarla ele geçirmeye çalışmak gibi detaylar da işin içine girince olay gayet ciddi bir boyut kazanır, hele görev planlamasından ve çevre koşullarının dikkate alınmasından bahsetmeye başladınız mı, sıkıntılı oyuncular hemen Mortal Kombat oynamaya geri dönerler. Tabii zevkler değişir, ama siz yukarıdakileri ağzınız sulanarak okuyorsanız devam edin, çünkü MechWarrior 3 ve onun özelliklerinden bahsedeceğim. Konu fazla karmaşık değil, üyesi olduğunuz Kurita klanı ve düşman Smoke Jaguar klanı arasındaki ezeli savaş sürmekte, ne var ki Kurita güçleri özellikle eski kolonileri olan Yamarovka gezegeninde büyük bozguna uğramış ve çekilmişler. Şimdi burayı geri almak için bir plan yapılıyor, ne var ki yeterli güç toplanana dek birilerinin Yamarovka üzerindeki Smoke Jaguar birliklerinin başını biraz ağrıtması gerekli, kim olduğunu söylemek lazım mı? Siz ve diğer üç Mech pilotu burada devreye giriyorsunuz, düşman hatlarının arkasına indirildikten sonra yapmanız gereken yeterince uzun bir süre yakalanmadan bir gerilla savaşı sürdürmek ve düşmana oldukça fazla hasar verebilmek. Ne var ki dönebileceğiniz bir üs bulunmadığından savaşı arazide sürdürmek, ihtiyaç duyduğunuz malzemeleri de etraftan edinmek durumundasınız, kayıp vermek söz konusu bile değil, çünkü gidenler dönmez! Bu yüzden gizlenerek ilerlemek, zayıf noktayı bulup oradan vurmak ve bir sonra ki hedefe ilerlemek günü kurtaracak olan taktiklerdir. Bir sonra ki göreve geçmek için ille de öncekinde tam başarılı olmak gerekmiyor, ama alınan sonuçlar akışı etkiliyor. Oyunda bir düzine kadar ana görev olmasına rağmen, tüm savaşı bitirmek için 40-50 görevden geçmeniz gerekli, bunların çoğunda karar size kalıyor. Şimdi gelelim diğer detaylara, grafik ve efektler açısından oldukça yeni, gelişmiş bir engine kullanılması işi tatlandırıyor, ayrıca çevre şartları ve diğer etkenler de dikkate alınıyor. Tabii hemen belirtelim, 3D grafik hızlandırma olmadan işin tadını çıkarmak mümkün olmayacak, bunun haricinde Net üzerinde Multi-player oynamak isteyenler için de geniş bir destek mevcut, tabii hızlı bir bağlantınız var ise. Oyunun ancak 1998 sonunda hazır olması bekleniyor, fakat benzerlerine bir hayli fark atacağı da söyleniyor.



REQUIEM
Wrath of the Fallen

Eski kutsal yazıtlarda ve özellikle Tevrat ile İncil'de sıkça işlenen bir konu vardır, Şeytan bir gün Tanrı'ya başkaldırır ve sonuçta yandaşlarıyla beraber Cennet'ten Cehennem'e kovulurlar. Tanrı'ya sadık melekler ise Chosen (Seçilmişler) olarak Cennet'te kalırlar. Ne var ki Şeytan ve yandaşlarının nefreti dinmemiştir. Yukarıdakilere olan öfkelerini aşağılık bir tür olarak gördükleri insanlardan çıkarmaya ve ölümlülerin boyutunu ele geçirmeye kararlıdırlar, sonuçta iyi ve kötü arasında sürüp giden alışılmış kavganın kısa bir özeti diyebiliriz buna. İşte 3DO Studios bu konuyu ele alan ve bol miktar Adventure öğeleri taşıyan bir FPS üzerinde çalışıyor. Konuyu biraz daha açalım, insanlar her geçen gün daha isyankar ve günahkar olmaktadırlar, bu da şeytanın işine gelmektedir. Ancak onun da elini çabuk tutması gerekmektedir, çünkü insanlar yıldızlararası seyahatin sırlarını çözmek üzeredirler ve bir defa uzaya yayılmaya başlarlarsa yokedilmeleri zorlaşacaktır, çünkü ölümlülerin boyutuna geçtiklerinde hem şeytanların, hem de meleklerin gücü bir hayli zayıflamaktadır. Bu yüzden harekete geçerler ve dünya liderlerini kışkırtarak kötülüğün artmasını ve Kıyamet gününün yaklaşmasını hızlandırmaya çalışırlar. Tabii bu durum karşısında melekler de boş durmazlar, aralarından en güçlü bir tanesi olan Malachai bu duruma müdahale etmesi için insanların arasına gönderilir. Ne var ki durum oldukça kritiktir ve başarılı olması için insanların arasındaki asi bir grubun yardımını alması gereklidir. Bölümler geçip de kavga Cehennem'in katlarına doğru taşındıkça Malachai göksel güçlerini daha rahat kullanma imkanı bulacaktır, ancak Dünya üzerinde insanların silahlarına ve gizliliğe başvurmak zorundadır. Bu oyunda anahtar-kapı bulmacalarından daha fazlası olacak, pek çok yerde silahınızı çıkarmadan sıradan bir ölümlü gibi dolaşmak ve diğer karakterlerle iletişim kurmak durumundasınız, mesela bir yerde kapıdan geçebilmek için askerlerin dikkatini başka yere çekmek zorunda kalacaksınız. Tabii bu oyunda asla ateş etmeyeceksiniz anlamına gelmiyor, ama yeri ve zamanı önemli, ayrıca iyi bir meleği canlandırmak önünüze geleni katletmeye ciddi bir engel teşkil ediyor. Grafik ve çevre tasarımı olarak bir hayli etkileyici olan oyun, diğer karakterlerin zeka ve kişilikleri açısından da hayli gelişmiş, askerlerin yanında silah çekmek ciddi sonuçlar doğurabilir. Özellikle çok gerçekçi animasyonlara yer verilen oyun başlıca 3D grafik kartlarını ve ayrıca Net oyunlarını da destekleyecek. Önümüzdeki sonbahar çıkması planlanan oyun bakalım FPS piyasasına yeni bir şeyler getirebilecek mi, hep beraber göreceğiz.

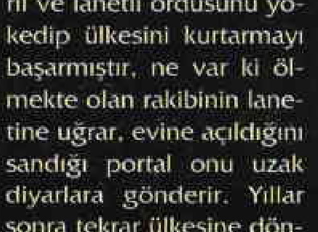


Raven'dan Beklenmedik Sürpriz



Aklına esenin Doom ve C&C klonu oyunlar yaptığı bir piyasada, yapılacak en doğru hareket orijinal akımları başlatmış firmaları takip etmek gibi görünüyor. Mesela Raven, Heretic ve Hexen ile neredeyse id Software kadar ilgi çekmeyi ve hatta oyun dünyasını bir hayli sarsmayı başarmış bir firmadır. Hexen 2 ile de aynı şeyi tekrarlamaktan çekinmediler, tam şimdi sırada ne var derken de Heretic 2 üzerinde çalıştıklarını duyuruverdiler. Ama bolca bulunan FPS tipi oyunlara bir tane daha eklemek yerine, yeni oyunlarını daha farklı bir tarzda yapmaya karar vermişler. Tıpkı Tomb Raider serilerinde olduğu gibi karakteri dışarıdan görecek ve değişken kamera açılarıyla kontrol edeceksiniz. Yine benzer bir şekilde tırmanmak, yüzmek ve benzeri bir sürü akrobatik hareketi yaparak ilerleyeceksiniz. Ne var ki Tomb Raider serileri savaştan ziyade bulmaca çözmeye ağırlık veriyordu, Heretic 2 için ise aynı şeyi söylemek zor, bolca büyü ve silah sayesinde her seviyeyi ağzına kadar dolduran düşmanlarınızla alabildiğine vahşi bir şekilde çarpışma fırsatınız olacak. Oyun konu olarak ilk Heretic ve onun kahramanı olan Elf savaşçısı Corvus'un maceralarını ele alıyor. Corvus ilk Serpent Rider olan D'Esparil ve lanetli ordusunu yokedip ülkesini kurtarmayı başarmıştır, ne var ki ölmekte olan rakibinin lanetine uğrar, evine açıldığını sandığı portal onu uzak diyarlara gönderir. Yıllar sonra tekrar ülkesine dönmeyi başardığında ise tüm halkının büyülü bir vebanın pençesinde can çekiştiğini görür ve bunun kaynağını bulup yoketmek için harekete geçer. Sonuçta uzak ve gizemli Elf diyarında geçen bu yeni macerayı tamamlamak da bizim hünerimize kalır. Oyunun 1998 sonbaharında çıkması planlanıyor ve resimlerden de anlaşılacağı gibi 3D ekran kartlarını destekliyor. Özellikle en son grafik tekniklerin kullanıldığı oyun son derece renkli ve hareketli olacak, ses ve ışık oyunlarına had safhada yer verilmiş. Bölüm tasarımları ise tam anlamıyla muhteşem görünüyor, özellikle mimari yapı son derece kendine has planlanmış. Sonuç olarak söylenecek fazla bir şey yok, bu Raven ve oradakiler neyin nasıl yapılacağını iyi biliyorlar!





HABERLER HABERLER HABERLER

DUNE 2000

Bir PC Klasiğinin Dönüşü

Dune 2 ismi size ne ifade ediyor? Peki ya Atreides, Ordos ve Harkonnen isimleri? O korkunç Sand Worm sanırım hala hafızanızdan silinmemiştir, tabiii devamlı toplayıp depolamak zorunda olduğunuz Spice bittiğinde çektikleriniz de sanırım hala kafanızın bir yerindedir, doğrusu bu oyun bana kaynaklardan tasarruf etmeyi iyi öğretmişti! Evet dostlar, burada bir klasikten bahsediyorum, tıpkı Doom, Wing Commander ve X-Wing gibi, Dune 2'de PC üzerinde oyun adına nelerin yapılabileceğini gösteren ve yeni bir dönemi başlatan klasiklerden biridir. C & C, StarCraft, WarCraft ve daha nice Real-time strateji aslında sadece Dune 2'nin gelişmiş birer taklididir, o hepsinin atasıdır. İşte şimdi bu oyun yeni baştan yapılarak yeni nesil oyuncuların önüne çıkmaya hazırlanıyor. Sakın yanlış anlamayın, bu bir devam değil, aksine Dune 2'nin ta kendisi, ama Westwood tarafından baştan aşağı yenilenmiş bir şekilde piyasaya çıkacak. Peki neler değişiyor, öncelikle taraflar ve amaçları aynı, yine üç soylu aile bol miktar Spice rafine edip bunun geliriyle Dune gezegenini ele geçirmeye çalışıyor. Spice dediğimiz madde bu gezegene has ve hem ömür uzatıcı bir etkisi var, hem de kullananlara korkunç zihinsel güçler kazandırıyor. Bu güçlerle uzay-zamanı bükerek yıldızlararası seyahat bile mümkün oluyor, bu yüzden bu gezegene hükmeden, tüm imparatorluğa hükmediyor demektir. Bu madde ise kumla kaplı gezegende yaşayan dev kum solucanları tarafından üretiliyor, ne var ki bu solucanlar oltaya takılanlardan biraz daha büyük ve pek dost canlısı değiller, özellikle kumun üzerinde dolaşan her türlü nesneyi yutmak gibi kötü bir huyları var. Gezegenin ve dolayısıyla oyun haritalarının büyük kısmının kumla kaplı olduğunu hatırlarsanız bunun ne anlama geldiğini anlarsınız. Arabirim ve grafik açıdan tamamen yeni bir yapıya kavuşan oyunda üç farklı taraf ve kendilerine has özel birimleri mevcut. Ancak ilk oyunda temel amaç düşmanı temizlemek iken, burada farklı görevler ve farklı amaçlar mevcut, bu sayede oyuna renk katılması planlanmış. Genel görünüm ve oynanabilirlik açısından oyunun modern benzerlerinden geri kalmamasına özen gösterilmiş, birden fazla ünite seçebilmek ve tek bir tıklamayla emir verebilmek gibi standart uygulamalar oyuna kazandırılmış, bunun haricinde piyadeler daha güçlü olarak tasarlanmışlar. Carryall ve Starport gibi klasik birim ve binalar ise oyundaki yerlerini aynen koruyorlar. Multi-player oynamayı sevenler için ise iyi haber, oyun en az dört kişiye destek verebilecek şekilde tasarlanıyor, bu sayı sekiz de olabilir, bu henüz belli değil. Eğer aksilik olmazsa Westwood oyunu çok yakında piyasaya sürmeyi planlıyor.



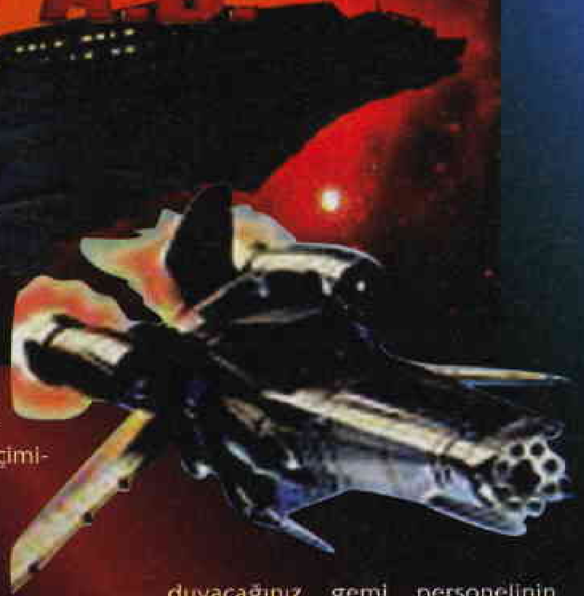






BATTLECRUISER 3000 A.D.

Zordur Galcom'da asker olmak



Zordur Galcom'da onurlu bir asker olarak görev yapmak. Hele bir de yıl 3000'i bulmuş ise. Çünkü bu meslekte onlar için çalışarak bir kariyer edinmek işe başlamadan önce tam olarak ne kadar büyük bir belaya bulaşmak istediğinize karar vermekten geçer. Yapacağınız savaşların zorluğu bir yana, onlar size sadece adam öldürmek için para ödüyor diye düşünmeye çalışsanız bile üslerinizin kriz durumlarında problemleri çözmek için uyguladıkları aptalca metotlara uymak zorunluluğu çoğu zaman "Doğru mu yapıyorum?" endişesine kapılmanıza sebep olur. Tabi profesyonellik kurallarına sağdık kalmakta zorluk çekeceğinizden eminseniz ve onlara karşı çıkıp kovulma riskini göze almak istemiyorsanız seçmesi daha zor olsa bile bir asker için her zaman ikinci bir şans daha vardır. O da yönetim tartışmalarından uzak durarak normal bir devriye göreviyle yetinmek ve bu şekilde hızlı yükselme şansınızı yok etmek pahasına da olsa istemediğiniz emirleri uygulama zorunluluğundan kurtulmak.

Bir evren ve 12 ırk

BC3K evreninde her gün, her saat kazanılan veya kaybedilen savaşlar, unutulan veya bozulan ittifaklar olacaktır. Seyahatleriniz sırasında karşılaşacaklarınız arasında istila filoları, korsanlar, tüccarlar, diplomatlar, bazıları dost, bazıları düşman yabancı ırkların askerleri yer alacak ve sıkça kendinizi görev gereği olmayan beklenmedik savaşların ortasında bulacaksınız. Tabi çoğu kez de onların işine burnunuzu sokmak veya herkes kendi yoluna deyip rotanıza uymak sizin seçiminize bırakılacak.

Biraz sabır

Battle Cruiser 3000AD, tüm uzay uçuş simülasyonlarından beklenildiği üzere komplike bir oynanış tarzına sahip. Oyunda karşınıza çıkacak zorluklar kullanıcıya 80 ve 160Mb'lık iki ayrı seçenek sunan kurulum işlemiyle birlikte başlamış oluyor Bunlardan küçük olanından uzak durmanızın daha sonra oyunun sık sık CD'ye ihtiyaç duymasını ve dolayısıyla aşırı yavaşlamasını engelleyeceğini söyledikten sonra size bu işlem için iki ufak uyarımız daha olacak. BC3000AD ne yazık ki bazı sistemlerde doğrudan Windows altında çalışmıyor. Benzer bir problemle karşılaştığınızda yapmanız gereken bilgisayarınızı MS-DOS kipinde yeniden başlatmaktır. IRQ ayarları hakkında fazla bir bilginiz yoksa ses kartı seçiminin yapıldığı eski tip Setup programında direkt olarak "Auto detect" seçeneğini kullanmanız faydalı olacaktır.

Ah şu menüler

BC3000AD'yi istenilen performansa ulaşarak oynayabilmek için ana menüde yer alan Configure seçeneklerini düzenlemek size bir hayli kolaylık sağlar. Bunlardan en önemlileri:

Digitized Sound: Oyun sırasında size eşlik edecek dijitize sesleri kontrol etmenizi sağlar.

Bridge Comms Chatter: Köprüde duyacağınız gemi personelinin konuşmalarından oluşan arka plan seslerini ayarlamaya yarar.

Collisions: Buradan yapılan ayarlamalarla size çarpan cisimlerin geminize ve sistemlerinize yapacağı hasarın şiddetini belirleyebilirsiniz.

Flight Control: Kontrol aletini belirlemenize yarar. Eğer bir Joystick'e sahip değilseniz oyunda işiniz epey zorlaşacaktır.

Flight Dynamics: Gerçekçi bir uçuş modeli seçmeniz gerçekçi bir uçuş tecrübesi yaşamanızın ilk şartıdır.

Asteroid Density: BC3K evreninde sayıları sürekli olarak artan asteroidlerin üretim sıklığını belirlemeye yarayan seçenektir.

Space Object Rendering: Oyunun size sunduğu texture kaplama tekniklerinden en iyisi "Perspective Correct Textures", en hızlısı ise "Flad Shade"dir.

External Planet Rendering: Gezegen dışı kaplamalarından en iyisi ise etrafı bulutlarla örtülü gezegenlerin kendi ekseninde dönmesini sağlayan "Texture Mapped Rotating"dir.

Planetary Visibility: Buradaki 3 seçenek gezegen yüzeyinde ilerlerken ne kadar uzağı görebileceğimizi belirlemeye yarar.

Oyunun size sunduğu BC3K galaksisi sürekli olarak en ücra köşelerinde bile değişikliklerin meydana geldiği 91 farklı bölgeye, 76 gezegene, 145

aya ve farklı türlerdeki sayısız canlıya ev sahipliği yapıyor.

BC3000AD'nin dinamik döngüsü çerçevesinde asteroidlerin, meteoroidlerin ve kuyruklu yıldızların gezegenlere, yıldız istasyonlarına çarpması ve sonuç olarak buralardaki saldırı ve savunma sistemleriyle birlikte şehirlerin de yok olması sürekli olarak yeni sorunlarla baş etmenizi zorunlu hale getiriyor.

Oyun üç farklı şekilde oynanabiliyor. Bunlar:

Free Flight

Bu seçenekle savaşa Commander rütbesindeki bir Terran Scientist olarak başlıyorsunuz. Ana hedefiniz Terran'lı dostlarınızla beraber Galcom'a ait her şeyin düşman baskısından uzakta kalmasını sağlamak. Bunu yaparken de onlar size güvendiği sürece kendi metotlarınızı seçmekte özgürsünüz. Göreve devam ederken size her yedi dünya gününde bir rütbenize göre maaş ödeniyor. Terfi etmenin ve yetkinizi arttırmanın yolu "Experience Point"lerden geçiyor.

Galcom organizasyonu ticaret, bilim ve teknolojinin gelişmesine önem vermiş. Komutanız altındaki gemilerin yabancılar tarafından bir tehlike olarak görülmemesinin sebebi de görünüşte bilim adamı olmanız. Onlar size gemilerdeki silahlar fark edilene dek saldırmıyorlar.



Advanced Campaign Mode

Hayatınızı cehenneme çevirecek türde bir kaos ortamındasınız. ACM'in her bölümü Free Flight'dan daha kapsamlı ve daha karışık. Göreviniz Terran askeri olarak en zorlu işleri yapmak ve geminin tek parça kalmasını sağlamak. Oyunun aktif görev sistemi size sürekli yeni emirler veriyor. Bu modda maaşınız 50%, EP'niz 25% daha fazla ama parayı almak ve yükselmek için hayatta kalmanız gerektiğini de göz önünde tutmalısınız.

Galaksiler her iki oyun tarzında da aynı kalsa bile burada güç dengesine doğrudan etki edebilecek daha fazla görev var. Bu yüzden bir gecede en güvendiğiniz dostlarınızın yeni düşmanlarınız olduğunu görmek sizi asla şaşırtmasın. Aslında en büyük şanssızlığınız Galcom'un aptalca bir hareketinin sizi daha kalkanlarınızı aktif hale getirecek zamanı bile bulamadan ateşin içine atacak olması. Çok sayıda hata yaptıklarından da emin olabilirsiniz. Kazanılan ve kaybedilen savaşlar ödülleriniz ve cezalarınızla birlikte oyunun akışını da değiştirecektir. Ödüller arasında madalyalar, para ve EP yer alıyor.

Görevlerin bazılarında içinde pek çok gezegenin yer aldığı Patrol Zone'larda savaşmanız gerekebilir. Bu buradaki her şeyin sorumlusunun siz olduğu anlamına geliyor. Örneğin PZ'nizdeki bir diplomat gemisinin zarar görmesi bile EP kaybetmenizle sonuçlanıyor. Ancak tüm dostlarınız için güvenli bir ortam sağladığınızda başarıya ulaşmış sayılıyor ve bir daha ki atamaya kadar serbest kalıyorsunuz. Downtime adı verilen bu süre Galcom'un biten savaşların sonuçlarına bağlı olarak bir daha ki senaryoda yapmanız gerekenleri belirleyeceği sırada geçen ve sizin için yeni silah almak ve tamir yapmakla değerlendirilebilecek bir şans olarak nitelendirilebilir.

Oyun emirlere uymasanız bile kendi kendine devam edecektir. Büyük zarar görerek artık yaşanılmaz bir yer haline gelen gezegenler hep aynı kalıyorsa da şehirler, istasyonlar, üsler zamanın akışı içinde kendilerini sürekli yeniliyorlar. Bu sayede de oyun içinde aynı olayı birden fazla kez yaşamak mümkün değil.

Xtreme Carnage

Bu kez Battlecruiser tarafından sıcak savaş sırasında etrafa serpiştirilmiş bir Interceptor'ü kontrol ediyorsunuz. 3 ayrı bölgede geçen macera 10 bölümden oluşuyor ve her bölümün zorluğuna göre savaşın ortasında veya bitiminde geminizin tamirinin otomatik olarak yapılması mümkün.

Geldik oyunla ilgili en son değerlendirmelerimize. BC3000AD'de başarı her zaman için ilk denemelerden çok uzakta. Bitirmeyi bir kenara bırakalım oyunu anlamak ve yönetimlere alışmak bile oldukça zor. Bu da ondan zevk almanızı engelleyebilecek en büyük etken.

Karar Sizin

Seslerin ve grafiklerin kalitesi konusundaki yorumu ise bu kez bizzat size bırakıyorum. Karar verin bakalım bedava oyun baldan tatlı mı, değil mi?

Ozan Ali Dönmez
mailme.ozi@mailexcite.com

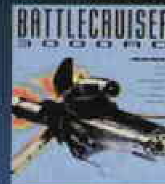
DOS Altında Kurulum

"Başlat - Oturumu Kapat" kısmından (Dikkat: "Başlat - Programlar - MS-DOS Komut İstemi" değil!) **MS-DOS** kipine geçin. **DOS** altında oyunu çalıştırabilmek için CD-ROM ve Mouse sürücülerinin kurulu olması gerekir. Çünkü sürücüler kurulu olmadan bu aygıtlar **DOS** altında çalışmazlar. Bu sürücüleri CD-ROM ve Mouse disketlerinizden kurabilirsiniz. Ayrıca oyunun bazı **PNP** ses kartlarıyla sorun çıkarması da olası. Bu durumda ses kartınızın **DOS** sürücülerini yüklemeniz gerekiyor.

DOS altından oyunu kurmak için CD'deki **"bc3000ad"** dizinine geçin ve buradaki **KUR.BAT** isimli dosyayı çalıştırın **(Komutlar: Sürücü harfi,örneğin D: [Enter] - CD bc3000ad [Enter] - Kur.bat [Enter])**. Oyun için geçerli olacak dili seçtikten sonra **(İngilizce için 1'e basın)**, kurulum ekranına geçeceksiniz. Burada sağ üst köşede oyunun kurulacağı dizin gösterilir, bunu değiştirmek istemiyorsanız **[Enter]** tuşuna basın. Daha sonra sol alt köşede kurulum şeklini seçmeniz gerekiyor. Mouse ile **FULL** ya da **PARTIAL** seçeneklerinden birini tıklayın. Böylece kurulum başlar. Sabit diskinizde yeterli yer varsa **FULL** kurulumu seçin, bu sayede oyun daha hızlı çalışır.

Ses Kartı Ayarları

Kurulum bitince ses kartı ayarlarının yapıldığı pencere gelir. Burada, ses kartı ayarlarının otomatik olarak yapılması için sırasıyla **"Auto Detect"**, **"Detect"** ve **"OK"** seçenekleri üzerinde **[Enter]** tuşuna basın. Ses kartı ayarlarının doğru yapıldığından emin olmak için **"Test"** edin. Son olarak üç defa **"OK"** seçeneği üzerinde **[Enter]** tuşuna basarak **SETUP** bölümünden çıkın. Artık oyunu çalıştırabilirsiniz. Oyunu çalıştırmak için önce **C:'** oyunun kurulu olduğu dizine (değiştirmediyseniz **C:\bc3000ad**) geçin **(Komutlar: C: [Enter] - CD\ [Enter] - CD bc3000ad [Enter])**. Daha sonra **BC3000AD.EXE** yazın ve **[Enter]** tuşuna basın.



LEVEL KARNESİ
SİMÜLASYON

Pentium 90, 8 MB RAM, 80 MB HDD, Joystick



Die By The Sword

Çelik ve Kan

Ne diyeyim, şu yazıya nasıl başlayayım bilemiyorum. Galiba en güzeli tersten başlamak. Die By The Sword, LEVEL'da yazarlığa başladığımdan beri benden beş üzerinden beş yıldız alan ikinci oyun. Daha önce Dark Earth'e beş yıldız vermiştim, çünkü konusu, grafikleri, sesleri, atmosferi beni alıp bambaşka yerlere götürmüştü. Yazılarımı takip edenler bilirler, bir oyunu değerlendirirken gözönüne aldığım en önemli faktör oyunun atmosferdir. Bu nedenle ben bir oyuna dört veya dört buçuk yıldız verdiysem bilin ki o oyun beni almış, götürmüş, gerçek hayatımdan ayırmıştır. Peki ya bir oyuna beş yıldız verirsem? İşte o zaman kulağımın dibinde top atsalar, yerle gök birbirine girse, kıyamet kopsa beni o oyunun başından kaldıramazlar. Die By The Sword de öyle bir oyun. Beni her yönüyle etkileyen, ağzımı açık bırakan, "vay be, adamlar nasıl yapmış" dedirten ender oyunlardan biri. Her şeyiyle mükemmel, olağanüstü, harikulade. Söyleyecek başka bir şey bulamıyorum, hem ben sıkıldım; yazıyı burada kesip şöyle yarım saatlik bir Die By The Sword seansına girecem.



Önce Güzellikle Söyleyin

Die By The Sword, adı üzerinde, kılıcın ucundaki ölüm. Tam bir kılıç savaşı simülasyonu. Ne eksik, ne fazla. Harbi harbi kılıç savaşı. Peki, piyasada elinde kılıçla etrafta dolaşan birisini yönettiğimiz milyon tane oyun var. Bu oyunu onlardan farklı kılan ne? Önem sırasıyla saymaya başlıyorum. Öncelikle adamlar öyle bir kontrol sistemi yapmışlar ki, bazen kendinizi gerçekten elinizde kılıçla varmış gibi hissediyorsunuz. Kontrol sistemini bu kadar özel yapan şey, yapımcıların VSIM dedikleri ve tamamen insan hareket sistemi gözönüne alınarak yapılmış olan yeni bir teknoloji. Şöyle ki, sol elinizle klavyeden adamın ileri-geri yürüme, zıplama, eğilme gibi hareketlerini yönetirken, sağ elinizle de numerik klavye üzerinden veya mouse ile kılıç tutan elinizi kontrol ediyorsunuz. Kılıç elinizin kontrolünde şimdiye kadar görmediğiniz kadar bir serbestlik verilmiş. Örneğin, herhangi bir dövüş oyununda rakibinize nasıl vurursunuz? Bir tuş tekmedir, bir diğeri yumruk, siz herhangi birisine bastığınızda o tuş hangi vuruş içinse onu yaparsınız. DBTS'de ise sağ tuşa bastığınızda, kılıcı tutan elinizi sağa doğru açarsınız. Vuruş yapmak için sol tuşa (veya yukarı / aşağı , artık hangisi hoşunuza giderse) basıp kılıcı o yöne savurmanız gerekir. Yani rakibe verilen zarar sizin bastığınız tuşa göre değil, kılıcı savurma hızınıza, yönünüze ve kılıcın rakibin neresine isabet ettiğine göre belirlenir. Olayı tam olarak anlatamadığımın farkındayım, ama sırf bu yeni kontrol metodu yüzünden oyundan alacağınız zevk, hani derler ya, "anlatılmaz, yaşanır", gerçekten de görmeden anlaşılabilecek bir şey değil. Bazen öyle durumlar oluyor ki, kendinizi elinde kılıçla birilerine girişen bir barbar gibi hissediyorsunuz. Rakibe indirdiğiniz her darbeyi, aldığınız her yarayı neredeyse hissediyorsunuz.





Darbe dedim de, sıra geldi oyunun en güzel ikinci yönünü söylemeye. Siz rakiplerinizi nasıl seversiniz? Kıyma olarak mı, yoksa kuşbaşı şeklinde mi? Normal olarak elinizde bir kılıç olduğundan, kılıç da kesici aletler sınıfında yer aldığından, rakibinize indireceğiniz her darbe onun vücudunda hatırı sayılır yaralar açacaktır. İşte, bu açılan yaraları diğer oyunlarda sadece bir enerji çubuğunun giderek kısalmasından anlarken, bu oyunda açtığınız her yara rakibinizin üzerinde görülebiliyor. Sıkı bir savaşın ardından kendinizi kan revan içinde etrafta dolaşırken bulabilirsiniz. Ve eğer rakibin sürekli aynı uzvuna çalışırsanız, bir süre sonra o uzvun havada taklalar atarak sahibinden uzaklaştığını görebilirsiniz. Bu parçalanma olayı oldukça gerçekçi yapılmış. Rakibiniz çok mu güçlü, bir türlü enerjisini indiremiyor musunuz? Silah tutan eline şöyle üç dört tane sağlam kılıç darbesi ve hoop, arkadaş kılıcından (ve kolundan) ayrılmak zorunda kalır. Veya kafaya birkaç isabetli vuruş vee. "Arkadaşlar, top buldum, var mı Alman kale maç yapan?". Rakibinizin ve sizin hangi uzuvlarınızın ne kadar hasar aldığını görmek için numerik klavyedeki + tuşuna basmanız gerekli.

Olmadı Mı? Hafifçe Kolunu Bükün.

Die By The Sword'u üç farklı şekilde oynayabilirsiniz. QUEST, klasik "iyi adam güzel kızı kötü yaratıkların elinden kurtarır, ha bu arada, uğramışken dünyayı da hayrına kurtarıverir" konulu oyun tarzı. Bu şekilde oynarken oyun aynı Tomb Raider'ı andırıyor. Tabi onun gönlümüzdeki yeri ayrı, o nedenle ikisinin arasında bir karşılaştırma yapmak istemiyorum. Ama illa ki yap derseniz, Die By The Sword'ün grafiklerini, müziklerini, atmosferini ve kontrol sistemini, Tomb Raider'ın ise Lara Croft'unu tercih ettiğimi itiraf etmeliyim. ARENA tipi oyunda, oyun içinde karşılaştığınız tiplerden istediğinizi kendinize alıp, istediğiniz üç tanesini de bilgisayara verip, dört farklı arenada birbirinize girişiyorsunuz. Böylece Die By The Sword sadece en güzel üç boyutlu Action-adventure oyunu olmanın yanı sıra, en güzel üç boyutlu dövüş oyunu olmayı da başarmış oluyor. TOURNAMENT'da ise, yine arenalarda istediğiniz adamla, ama bu sefer bilgisayarın seçtiği rakiplere karşı giderek zorlaşan bir mücadele veriyorsunuz. Özellikle arena ve Tournament günün stresini atmak için insana birebir geliyor. İş yerinde patrondan fırça mı yediniz? Alın kendinize en kanlı/vahşi adamı, rakip olarak da patron niyetine birisini koyun. "Gel patron gel, sen misin bana posta koyan? Al şu kılıcı da aklın başına gelsin".

Oyunda karşılaşacağınız rakiplerin yapay zekaları mükemmel. Hiçbir zaman ben şu yaratığı iyi bilirim, bak şimdi şöyle davranacak diyemiyorsunuz. Adiler tuzak bile kuruyorlar. Daha ilk bölümde şöyle bir olayla karşılaştım: Dar bir koridordaydım, karşımda da bir tane Kobold var (küçük, mavi ve çirkin bir yaratık), ama bana doğru gelmiyor, aksine ben yaklaştıkça o uzaklaşıyor. Sonunda dayanamadım, kılıcı çekip (Keypad'deki / tuşu) üzerine saldırdım, ama koridorun çıkışında saklanan diğer Kobold'lar





üzerime atlayınca bunun o kadar da iyi bir fikir olmadığına karar verdim. Sizin de böyle durumlara düşmemeniz için, oyunu oynadığım süre içinde rakiplere uyguladığım taktikleri sizinle paylaşmak isterim.

Baktınız İlla da Yol Vermem Diyor

- İki üç düşmanla aynı anda savaşmayın. Mümkünse dar bir koridora doğru geri çekilin ve düşmanı karşınıza alıp vur kaç taktiği uygulayın.
- Düşmandan daha yukarda bulunmanız, kafasına indireceğiniz darbelerin daha etkili olmasını sağlar.
- Etrafta bulacağınız iksir ve yiyeceklere hemen atlamayın. Enerjiniz varken yediğiniz bir et parçasını zor bir durumda kalınca çok ararsınız.
- Düşmanlarınızın arasında birbirleriyle iyi geçinemeyenler de var. Özellikle siyah, böcek tipli yaratıklarla Orc'lar ve Ogre'ler arasında acayip bir sinir harbi oluyor.
- Ölen düşmanlarınızı daha ufak parçalara ayırabilirsiniz. Ve silah tutan kolunu elinize alıp (keypad * tuşu) gayet uzun menzilli yeni bir silaha sahip olabilirsiniz.
- Unutmayın ki sizin düştüğünüz her tuzağa rakipleriniz de düşecektir. Yani düşmanlarınızı bir şekilde lav çukuruna atabilir, dönen bıçaklarla dolu bir odaya atabilir veya açılıp kapanan duvarların arasına sokabilirseniz kılıç tutan kolunuz daha az yorulur.

→ Hızla kaçmanız gerektiğinde kılıcınızı kınına sokun. Elinizde kılıçla daha yavaş koşarsınız.

Şimdi tek tek rakiplerimizi tanıyalım:

→ **Kobold:** Küçük, kısa boylu ve güçsüz. İyi zamanlayabilirseniz, tek vuruşta kafasını uçurabilirsiniz. Genellikle yalnız olmazlar ve tuzak kurmayı, başkalarının arkasına saklanıp kaçak dövüşmeyi tercih ederler. Dövüşürken çömelirseniz (CAPS-LOCK) daha rahat edersiniz. Bu arada, bir bölümde başaşağı ipten sarkıtılmış işkence gören bir Kobold görürseniz, sakın acıyıp da ipini kesip kurtarmayın. Bir tane de siz vurun.

→ **Orc:** Domuz başlı yaratık. Güçlü kuvvetli ama aptal. Herhangi bir parçalarını gövdeden ayırabilirseniz işiniz oldukça kolaylaşır, çünkü acıyla deli gibi etrafa saldırmaya başlarlar. Birkaç farklı türüyle karşılaşacaksınız, hatta büyü yapanıyla bile.

→ **Trog:** Pek az görüşeceksiniz. Herhangi bir taktiği yok, hızlı olun yeter. Bir de bunların mor renkli babaları var, o biraz daha güçlü. Onun olduğu odadaki Kobold cesedinin üzerinden Ring of Shielding'i (+30)



bulabilirsiniz. Yumurtadan çıkan Trog yavrusunu takip ederseniz sizi gizli bir geçide götürecektir.

→ **Mantis:** Böcük. Çekirge gibi zıplar, vurdu mu koparır, çelik gibi zırhı vardır. En zayıf noktası incecik belidir. Diğer düşmanlarınızla da kanlı bıçaklıdır.

→ **Ogre:** Kısaca ÖKÜZ diyebiliriz. Elindeki o sopayla bir kodu mu iki saat havada uçarsınız. İki tanesiyle birden karşılaşırsanız, helvanızı afiyetle yeriz.

→ **Tentacles:** Yanına yaklaşan her canlıyı sarıp sarmalar, şefkatle bağrına basar. Öldüremezsiniz ama dibine



sürekli vurarak bir süre etkisiz hale getirebilirsiniz. Bu da size üstünden karşıya atlamak için 10 saniye zaman kazandırır (burada bir tüyo saklı).

→ **Phantom:** Görünmez savaşçı. Sadece kılıcı gözüktüğünden tipini bilemiyorum, haliyle neresine vurmanız gerektiğini de. Zaten Lost Temple adlı bölümde ve topu topu üç tane var. Bunların da sadece üç ejderha kafasını geçtikten sonraki odada çıkanıyla mutlaka dövüşmeniz gerekli. Diğerlerinden kaçabilirsiniz.

→ **Magmar:** Taş ve lavdan oluşan zorlu bir yaratık. Oyunda sadece bir adet var. O da yetiyor da artıyor.

→ **Dwarf:** Bıyıklı ve bıyıksız olmak üzere iki tipteler. Bıyıksızlar kazmayla, diğeri ise orakla saldırırlar. Bunlarla dövüşmektense, bulundukları bölümün başındaki ezme makinesinin altına sokmayı deneyin. Ben dört tanesini böyle temizledim.

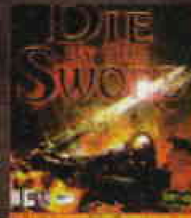
→ **Billmum İskeletler:** Her çeşidiyle karşılaşacaksınız. Kılıçlısı, baltalısı, miğfer takanı, ne ararsanız. Bunlarla dövüşürken çömelirseniz hem hedef ufaltırsınız, hem de en zayıf yerleri olan bacaklarına daha rahat çalışırsınız.

O Zaman Verin Kılıcı Beline Beline Keratanın

Ben bu yazıyı yazdığım sırada oyunun Master's Lair adlı bölümüne kadar gelmiştim. O yüzden daha görmediğim bir çok yaratık olabilir. Eğer herhangi bir yerde takılırsanız, mektup köşesinde bana sorabilirsiniz, çünkü bitirmek için oynadığım ender oyunlardan birisi Die By The Sword. Yani suyunu çıkarana kadar inceleyeceğim, size de yardımcı olmak isterim.

Die By The Sword'ü sevdim. Hem de çok sevdim. Ölesiye sevdim. O kadar sevdim ki, oyunun CD'sinin bir daha dergi binasına uğrayacağını zannetmiyorum. Ne yapalım, oynamak isteyen varsa gitsin alsın. Bu benim. Kimseye de vermem. Neyse, eğer illaki oyunun eleştirilmesi gereken hiç mi yanı yok derseniz, hmmm, bir düşüneyim, hmmmmmmm, düşünüyorum, hmmmmmmmmmmmmmmm, hala düşünüyorum, ama hayır, yok. Oyunun hiçbir kötü yanı yok. Zaten eğer olsaydı beş yıldız vermezdim, dört buçuk falan verirdim, değil mi? Ama "ben mükemmeliyetçiyim, her oyunun mutlaka bir hatasını bulurum" diyorsanız, bu oyunda da adamın niye yan yan yürürken kılıç taşıyan ağır başlı bir savaşçı gibi değil de, step dansı yapan bir balerin edasıyla "pıtı pıtı pıtı" şeklinde yürüdüğünü kendinize dert edinebilirsiniz. Yine de benim ağzımdan bu oyun hakkında tekbir kötü laf alamazsınız. Sadece yüzünüze bakar, güler ve derim ki "Hadi leyn" (Dinçer, selamlar saygılar abicim).

BLAXIS



LEVEL KARNESİ

ACTION-ADVENTURE

Firma:Interplay
Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 125 MB HDD,
2X CD ROM



Sokak dövüşlerinin tam ortasında

LAST BRONX



Buralarda yaşamak önceleri çok daha kolaydı. Çünkü dünya çapında bir ekonomik gücün şehriydi Tokyo. Ne var ki 91'de bu büyük güç etkinliğini yitirmeye başladı ve trilyonlarca yen yatırım yapılarak inşaatına başlanan binalar birden bire yarım bırakılmak zorunda kaldı. Zengin halk artık parasızlıktan yiyecek bulmakta zorlanır hale geldi. Tüm Japonya'nın görünümü, varoşlardan sürünerek gelen karanlık gölgeyle birlikte değişmeye başladı. Bisikletli çeteler, Çin mafyası, tefeciler, köle tüccarları, bir sürü manyak ve hırsız caddelere hükmediyordu.

Bunlar, genç çetelerin şehirde yavaş yavaş boy göstermeye başladığı Japon sokak çatışmalarının ilk günleriydi daha. Onların sayılarındaki artış olayların durdurulmaz bir hal almasına yol açtı. Çatışmalar zorbalık ve dökülen kandan başka hiçbir sonuç getirmeyecekti.

Tüm bu anlaşılmaz olayların içine, bir de sahibi belirsiz bir uyarı notunun varlığı eklenince ortaya yeni problemler çıktı. İstenen binlerce gencin katılacağı sokak dövüşlerin yapılması yerine çete liderlerinin zamanı ve tarihi belirsiz bir yerde teke tek karşılaşmasıydı. Bu teklifin kabul edilmemesi ile notun sahipleri ele başlarını kendi vasiyetlerini imzalamış sayacaklardı. Önceleri bunun sadece bir tuzak olduğu düşünüldü.

Soul Crew, süper dövüş teknikleri kullanarak Tokyo gençliği için çalışan çetelerden biriydi. Mesajın ciddiyeti ancak onların liderlerinin cinayete kurban gitmesiyle anlaşılabildi. Çeteler arasındaki hassas denge kendinde yeterli hırs ve gururu gören her liderin olayın yol açtığı şoktan faydalanmak istemesiyle birlikte bozuldu. Artık 2. sokak çatışmaları da başlamıştı.

Acının Tokyo'ya

Last Bronx, hazırladığı sayısız dövüş oyunu sayesinde yakından tanıdığımız Sega firmasının bir ürünü. Oyun Japon çizgi filmlerini fazlasıyla andıran bir demo ile başlıyor. Konu özetle Tokyo'daki rakip çeteler arasında şehri tek başına yönetme savaşı. Toplamda sekiz çete var ve bu çetelerden üçü seksi hatunlar tarafından yönetiliyor. Toplu saldırıların şehirde daha büyük sorunlara yol açılacağı anlaşıldığından iktidar mücadelesi artık birebir dövüşlerle yapılıyor. Herhalde her karakterin farklı hareketlere, özelliklere ve silahlara sahip olduğunu belirtmeye gerek yok.

Last Bronx'da, tıpkı Virtua Fighter'da olduğu gibi uzun mesafeli saldırıların yerine yakın dövüşler var. Estetik hareketler ve onlarca kombonun varlığına Zaimoku gibi rakibini bir kaç vuruşta asfalta yapıştırıp en yakın hastaneye sürünmek zorunda bırakacak sopalar ve bıçaklar eklendiğinde dövüşler zevkli hale geliyor. Virtua Fighter'da yapıp bu oyunda yapamayacağınız tek şey rakibi ring dışına atmak. Ama bu, ringi saran çitlere tırmanıp uçan tekmeyi onun ağzına yapıştıramayacağınız anlamına gelmiyor.

Oyun, Single Player seçeneği ise Arcade modu dışında, enerji çubuğu tekrar yenilenmeden farklı rakiplerle tek raunt üzerinden gösteri dövüşleri yapmaya yarayan Survival modu, 3-5 kişilik iki takımın mücadelesine olanak tanıyan Team Battle modu ve çeşitli komboları denemenizi sağlayan Training modunu içeriyor.

Last Bronx, Network aracılığıyla, Internet üzerinden iki takımla ve 10 kişiye kadar oynanabiliyor. Direkt modem bağlantısı ile ise iki kişilik dövüşler yapmanız mümkün.

Dövüşlerin raunt sayısını 1 ile 5 arasında belirlemek,,zamanı 30 saniyeden 144 saniyeye arttırmak veya zaman sınırını kaldırmak mümkün. Oyun 4 zorluk seviyesi içeriyor. Birinci ve ikinci oyuncuların başlangıçtaki enerji çubuklarının ayarlayabilmesi ve hatta dövüşçünüze sınırsız enerji verebilmeniz oyunun her oyuncu tarafından kolaylıkla bitirilebilmesini sağlamış.

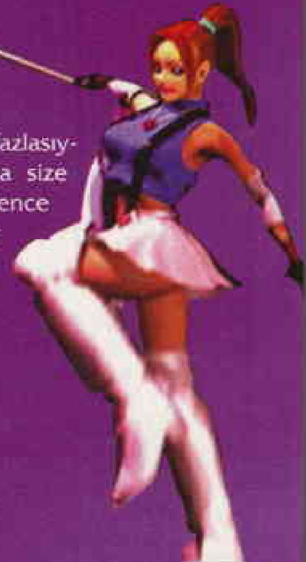
Kontroller için yön tuşları dışında klavye alışkanlığınıza göre programlayabileceğiniz 8 tuş bulunuyor. Bilgisayarınızın hızına göre maksimum performansı elde etmek için çözünürlük ayarları, görüntü boyutu, detay ve zoom ayarı yapmanız mümkün. Çözünürlük 320*240'dan 640*480'e kadar değişiyor. Dövüşler sırasında bu ayarlara F4 tuşuyla ulaşabilirsiniz.

Sega yapımı

Yapımcı firma Sega bu tip oyunları iki şekilde tasarlıyor. Bunlardan ilki yüksek çözünürlük ve yüksek Frame sayısı elde edilmesini sağlayan üç boyutlu ringin iki boyutlu arka planlarla desteklenmesi. Kullanılan yüksek detay ışıklandırma efektlerinin kurban edilmesine de yol açıyor.

İkinci tasarım yöntemi ise daha düşük çözünürlük kullanılarak tam bir üç boyutluluk sağlanması. Texture kaplamalar ve ışıklandırma efektleri bu sayede daha gerçekçi bir atmosfer ve karakter tiplemelerine yol açıyor. Last Bronx, Virtua Fighter'da da olduğu gibi bu yöntemlerden ilkini kullanıyor ve görünüşte ondan daha hızlı. İlginç olanı oyunun etrafta uçuşan poligon karakterlerle boğuşmak için 3dfx desteği içermemesi.

Virtua Fighter 2'ye fazlasıyla benzemesi dışında size tattırabileceği eğlence onu yine de alınabilir yapıyor.



Özel Hareketler:

Nagi Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Triple Punch	PPP
Triple Punch & Kick	PPPK
TriplePunch &DoubleKick	PPPKK
Twist Shot	1P
Crescent Cutte Crescent	16P
Shooting Star	16PP
Crouch Punch	2P
Uppercut	3P
Thrust Punch	33P
Thrust Punch & Swing	33PP
Cross Cutter	43P
Middle Thrust Punch	46P
MiddleThrust Punch&K	46PK
Middle Slash	6P
Double Middle Slash	6PP
DoubleMiddle Slash&Kick	6PPK
Triple Middle Slash	6PPP
Snapping back Punch	66P
Hi Kick	K
Hook Kick	1K
Rising Kick	2K
Low Kick	2-K
Middle Kick	3K
Middle Hook Kick	3KK
Step Edge	6K
Heel Dropping Kick	66K
Flying Back Kick	9K
Jump Hi Kick	K+G
Hi & Low Spin Kick	K+G2K+G
Screw Fall Kick	2K+G
Low Spin Kick	22K+G
Double Spin Kick	22K+GK
Triple Spin Kick	22K+GKK
Combo Spin Kick	22K+GKK2K
Low Sweep	33P+K
Goddess Seer	6P+K

Yoko Kono Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Double Punch & Kick	PPK
DoublePunch &DoubleKick	PPKK
DoublePunch &Hi-LowKick	PPK2K
Triple Punch	PPP
Triple Punch with Kick	PPPK
TriplePunch WithLowKick	PPP2K
TriplePunch &AirRaidKick	PPP7K
Twist Shot	1P
Crouch Punch	2P
Uppercut	3P
Double Uppercut	3PP
Uppercut & Kick	3PK
Back Knuckle	4P
Back Knuckle & Kick	4PK
Double Back Knuckle	4PP
Vertical Punch	46P
Vertical Double Punch	46PP
Smash Elbow	6P
Middle Straight Punch	66P
Hi Kick	K
Double Hi Kick	KK
Toe Kick	2K
Low Kick	2_K
Middle Kick	3K
Sliding Kick	33K
Heel Cutter	466K
Knee Assault	6K
Heel Drop	66K
Air Raid Kick	8/9K
Step Inside Kick	K+G
Double Hi Kick	K+GK
Hi & Low Spin Kick	K+G2K
Low Spin Kick	2K+G
Jump Spin Kick	46K+G
Jump Hi Kick	66K+G
Double Hammer	P+K
Low Shot	2P+K
Screw Attacker	66P+K

Yusaku Kudo hareketleri:

Punch	P
Beat Spin	PK
Double Punch	PP
Bouble Beat Hi Side	PPK
Triple Punch	PPP
TriplePunchWithSpinKick	PPPK
TriplePunchWithLowKick	PPP2K
Combo Over Top	PP8P
Open Beat	1P
Open Beat Accel	1PK
Sit Beat	2P
Uppercut	236P
Upper Swing	3P
Crop Hammer Punch	33P
Soul Swing	4P
Double Soul Swing	4PP
Burning Soul	4PPP
Sonic Elbow	43P
Spinning Level Punch	46P
Swing Punch	6P
Double Swing Punch	6PP
Power Loop	8P
Hi Kick	K
Sit Low Kick	2K
Middle Kick	3K
Fly Wheel Kick	66K
Screw Kick	K+G
Double Screw Kick	K+GK
Low Spin Kick	2K+G
Dual Knock	3P+K
Exhaust Storm	214P+K
Low Sweep	43P+K
Shoulder Tackle	466P+K

Yoko Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kickw	PK
Double Punch	PP
Double Punch & Kick	PPK
DoublePunch&DoubleKick	PPKK
DoublePunch&Hi-LowKick	PPK2K
Triple Punch	PPP
Triple Punch with Kick	PPPK
TriplePunchWithLowKick	PPP2K
TriplePunch&AirRaidKick	PPP7K
Twist Shot	1P
Crouch Punch	2P
Uppercut	3P
Uppercut & Kick	3PK
Back Knuckle	4P
Back Knuckle & Kick	4PK
Double Back Knuckle	4PP
Vertical Punch	46P
Vertical Double Punch	46PP
Smash Elbow	6P
Middle Straight Punch	66P
Hi Kick	K
Toe Kick	2K
Low Kick	2-K
Middle Kick	3K
Knee Assault	6K
Heel Drop	66K
Air Raid Kick	8/9K
Step Inside Kick	K+G
Double Hi Kick	K+GK
Hi & Low Spin Kick	K+G2K
Low Spin Kick	2K+G
Double Hammer	P+K

Kısaltmalar: Rakamlar numerik klavyedeki rakamlara denk gelen yön tuşlarını ifade etmek için kullanılmıştır.
P= Punch, K= Kick, G=Guard

Lisa Ksunami Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	Pk
Double Punch	PP
Triple Punch	PPP
Four Times Punch	PPPP
Five Times Punch	PPPPP
Low Back Beat	1P
Double Low back Beat	1PP
Crouch Punch	2P
Uppercut	3P
Uppercut & Turn Heel	3PK
Spinning Punch	4P
Spinning Double Punch	4PP
Spinning Punch & Low	4P2P
Turn Level Punch	46P
Thrust Punch	6P
Round Punch	66P
Small Typhoon	7P
Typhoonic Center	8P
Hi Kick	K
Hi Toe Kick	2K
Low Kick	2-K
Middle Kick	3K
Spinning Kick	K+G
Spinning Rod	P+K
Double Spinning Rod	P+KP
Lisa One	1P+K
Lisa 1-2	1P+KP
Lisa 1-2-Shoot	1P+KPP
Low Sweep	214P+K
Middle Screw Punch	33P+K
Sonic Wave	43P+K
Tomtom Rush	44P+K

Tommy Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Double Punch & Kick	PPK
Triple Punch	PPP
Middle Shot (Sit)	6P
Turn Punch	1P
Double Turn Punch	1PP
DoubleTurnPunch&Kick	1PPK
Crouch Punch	2P
Uppercut	3P
Double Uppercut	3PP
Face Crasher Punch	33P
Back Beat	4P
Double Back Beat	4PP
Triple Back Beat	4PPP
Low Sweep	43P
Double Low Sweep	43PP
Shaped Punch	46P
Crossing Shaped Punch	46PP
Elbow	6P
Tornado Punch	632P
Middle Straight Punch	66P
Jump Low Punch	9P
Jump Low Punch Combo	9PP
Hi Kick	K
Low Kick	2K
Middle Kick	3K
Spiral Kick with Pole	9K
Low Spin Kick	22K+G
Spin Stick	P+K
Spin Stick & Low	P+K2P+K
Upper Stick	4P+K
Long Range Stick	466P+K
Straight Punch	6P+K

Kurosawa Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Triple Punch	PPP
Crouch Punch	2P
Uppercut	236P
Short Uppercut	3P
Uppercut & Straight	3PP
Wind Godfist	33P
Disorder Punch	4P
Double Disorder Punch	4PP
Triple Disorder Punch	4PPP
Slant Low Sweep	43P
Middle Thrust Punch	46P
Body Blow	6P
Smash Punch	66P
Hi Kick	K
Quick Low Kick	2K
Low Kick	2_K
Middle Kick	3K
Dashing Kick	66K
Beat Knuckle	P+K
Step In Straight	3P+K
Straight	4P+K
Palm Shot	6P+K
Triple Palm Shot	6P+KP
Head Attack	66P+K

Joe Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
DoublePunch w/FrontKick	PPK
Triple Punch	PPP
TriplePunch w/SpinKick	PPPK
Four Times Punch	PPPP
Squat Swing	2P
Knockdown Punch	22P
Uppercut	3P
Hurricane Shot	33P
Double Spiral Punch	33PP
Spiral Punch	236P
Winding Stream	4P
Winding Double	4PP
Winding Triple	4PPP
Side Slasher	46P
Slash Accel	46PK
Elbow	6P
Elbow Spin Kick	6PK
Palm Shot	62P
Tornado Punch	66P
Hi Kick	K
Standing Kick	(Sit)K
Squat Low Kick	2K
Middle Kick	3K
Long Middle Kick	66K
Back Spin Kick	K+G
Shoulder Ramble	P+K
Shoulder High	P+KK
Shoulder Crawl	P+K2K
Up Draft Shot	33P+K
Stealth Swallow	43P+K
Tempest Straight	6P+K

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ
DÖVÜŞ

Firma: Sega Entertainment
Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, 80 MB HDD, 2X CD ROM





Hem Real-time strateji, hem de simülasyon

Activision'ı uzun zamandan beri takip ediyorum. Çıkardıkları her oyun hit olmasa da, kesinlikle belli bir kalitenin altına düşmüyor. Daha çok mekanize savaş aletleri/robot simülasyonları üzerinde uzmanlaşmış oldukları halde (Mech Warrior serisi, Heavy Gear), Dark Reign gibi bir başyapıtla, Realtime-strateji alanında da iddialı olduklarını ispatladılar. Ve şimdi, bu iki türün çok iyi dengelenmiş bir karışımı olan Battle Zone ile, bizi tekrar ekranlarımızın başına hapsedeceğe benziyorlar.

İki ay önce yine benim açıkladığım Uprising, simülasyon ve Real-time strateji türlerini birleştiren "hibrid" bir oyun türünün ilk örneğiydi. Sürekli adrenalin salgısına maruz kalmanızı sağlayan yüksek temposu ve kaliteli grafikleri ile, bu türdeki ilk deneme olmasına rağmen oldukça başarılı bir çalışma olduğunu söyleyebiliriz. Ama bazı eksi yönleri oyunun tam bir hit olmasını engellemişti. Oyunun aksiyon yönüne gereğinden fazla ağırlık verildiğinden, bir stratejiden çok, üretim yapabilen bir shoot em up'a benziyordu. Üretim binalarını kurabileceğiniz yerler önceden belli olduğundan, savunma stratejinizi istediğiniz gibi belirleyemiyordunuz, bu da oyunun strateji kısmını iyice baltalıyordu. Oyunun konusu da çok alışılmış diktatör imparatorluk ve bir avuç cesur asinin savaşı üzerine kurulmuştu. Battle Zone ise Uprising'in bütün eksikliklerini tamamladığı gibi, sağlam (ama yine klasik) bir konu üzerine kurulduğundan, uzun süre CD-ROM'unuzdan çıkmamaya aday bir oyun.

Konu...

Yıllardan beri gelen uzay çalışmalarının ardında, bizim bilmediğimiz bir neden yatmaktadır. İnsanoğlu dünyaya gelmeden çok önce güneş sisteminden bir meteor yağmuru geçmiştir. Meteorların bir kısmı da dünyaya çarpmıştır. Bu çarpışma noktalarının yakınlarında bio-metal denilen, dünyada bulunan başka hiçbir maddede görülmemiş özelliklere sahip bir madde bulunmuş ve bu madde yüksek teknoloji ürünü silah ve araçlarda kullanılmaya başlanmıştır. Bu madde askeri açıdan o kadar önemli duruma gelmiştir ki, dünyadaki bio-metal rezervleri bittiğinde, bunu dünyaya getiren meteorların güneş sisteminde başka gezegenlere de mutlaka çarpmış olacağını düşünen Amerika ve Rusya, uzay çalışmalarını hızlandırmış ve güneş sistemi içindeki diğer gezegenlerde bu metalin bulunduğu yerlerde gizli üsler kurulmuştur. Dünyada sıcak savaş içinde olmaya Amerika ve Rusya, uzayda bu metal için kıyasıya bir mücadele içindedir. Ve bütün bunlar, dünya



halkından gizlenmekte, bu savaşta ölenlerin ailelerine, oğul/kızlarının bir mekik kazasında vefat ettiği söylenmektedir. Ama, Rusların da, Amerikalıların da bilmediği bir şey vardır, bio-metal güneş sistemine meteorlar aracılığıyla gelmemiştir. Üzerinde bunca savaşın edildiği bu metal, doğal bir oluşum değildir. Güneş sisteminde insandan çok önce yaşamış olan yabancı bir uygarlığın kalıntılarıdır.

İlk bakışta...

Battle Zone'u kurduktan sonra, Activision oyunlarında gelenek olduğu üzere, sonu kahramanın açısından kötü biten giriş demolarından birini



seyrediyoruz. Daha sonra karşımıza basit bir ana menü geliyor. Buraya kadar geldiyseniz, Single Game'i seçerek oyuna girmemek ayıp olur, girelim bakalım. Size tavsiyem oyunu ilk kez oynuyorsanız COMBAT EXERCISES'ı en azından bir kere oynayıp oyun mantığına alışmaya çalışın. Oyunun kontrolünü anlatmaya çalışacağım ama, ben ne kadar anlatsam da sizin görerek öğreneceğiniz kadar verimli olamaz. Alıştırma görevlerini bitirdiğinizi varsayarsak, esas oyunda yönetebileceğiniz iki ordudan bahsedebiliriz. STARS AND STRIPES Amerikalıların bio-metal çıkartmak için kurdukları ordunun ismi. Amerikan görevleri, oyuna yeni başlayanlar için ideal, çünkü oyunu giderek zorlaşan kademeli bir şekilde oyuncuya tanıtmayı amaçlıyor. Üretebileceğiniz teknoloji ve birimler ilk başta azken, kafanızı fazla karıştırmadan kontrollere alışmanızı amaçlayan bu görevlerden başlamanızı tavsiye ederim. THE RED BRIGADE yani Rus görevlerinde ise, ilk görevden itibaren bütün üretim birimleri sizin kontrolünüz altında olacağından ve görevler de aşırı zor olduğundan, yeni başlayan birisi için çok zor olacaktır. Amerikalıları seçtiğinizi varsayıyor ve devam ediyorum.



Kontroller

Oyunun kontrolü takdir edersiniz ki, bir Red Ale rt'ten kat kat daha zor. Arabirimi olabildiğince basit ve anlaşılabilir yapmaya çalışmışlar. Kontrolün hemen hemen bütün yükünü SPACE ve sayı tuşları çekiyor. Her hangi bir üniteyi seçmek için, ekranın ortasındaki hedef işaretini üzerine getirip SPACE'e basmanız gerekiyor. Bir üniteyi seçince sol üstte o birimin yapabileceklerinin bir listesi çıkıyor. Bu listedeki komutları 1 ile 0 arasındaki tuşlara basarak gerçekleştiriyorsunuz. Bir komut seçtiğinizde eğer varsa bir sonraki komut menüsü geliyor ve oradan da istediğinizi seçmeniz gerekiyor. Ve bu böylece devam ediyor. Bazen hangi tuşun hangi emre ait olduğuna bakmaktan, arkanızdan ateş açan düşmanla ilgilenemiyorsunuz. Bu komut zincirlerini ezberleyene kadar bayağı zorlanacaksınız. Emir zincirleri, her üniteye göre değişecektir. Mesela, bio-metal toplamak için kullandığınız SCAVENGER ünitelerini seçince çıkan menüde Go To, Go To Nav ve Scavenge olmak üzere üç seçeneği varken, bir tankın menüsünde saldırı,savunma, gitme, durma, zırh ve cephane alma gibi tam on seçenek ve bunların da alt menüleri var. Mesela, savunma seçeneğini seçince, hangi birimi savunması gerektiğini seçmeniz için yeni bir menü çıkıyor. Bütün bunlara alışmanız uzun sürecek, ama alıştığınız zaman da çok kolay geleceğinden emin olun.

Emirler

Ünitelere verebileceğiniz genel emirlere kısaca bakalım:

Go To: Haritadaki bir noktaya git.

Go To Nav: P tuşuna basarak bırakılan, N ile görülebilen navigasyon noktalarından birine git.

Attack: Düşman üniteye saldır.

Defend: Bir araç veya binayı savun.

Scavenge: (Sadece Scavenger için) Bio- Metal Topla

Pick Me Up: Kullandığınız araçtan iner veya atlarsanız ,herhangi bir saldırı birimine gelip sizi almasını söyleyebilirsiniz.

Recycle: Elinizde metal az kaldığında, artık işinize yaramayan birimleri yeniden dönüşüme tabi tutup metale çevirebilirsiniz.

Pack Up: Üretim birimleriniz sabit değil. Üretim için gerekli enerjinin



sağlanabilmesi için gayzelerin üzerine kurulması gerekiyor ama gerektiğinde katlanıp , peşinizden gelen araçlar haline dönüşebiliyorlar.

Get Ammo: Saldırı araçlarınızın cephanesi bitebiliyor. İşte ilacı.

Get Repair: En yakındaki tamir birimini al.

Komuta menüsü

Komuta menüsünde seçebileceğiniz ana seçenekler şöyle :





Offensive Units: Bu menüden saldırı amaçlı birimlerinizi seçebilir ve yönetirsiniz. Saldırı amaçlı birimlerin arasında tanklar, araştırma birimleri APC'ler ve Mech'leri sayabiliriz.

Defensive Units: Savunma amaçlı birimlerinizi bu menüden kontrol edersiniz. Genel savunma araçları, Turret'lardır. Menzil ve güçlerine göre birkaç farklı çeşitleri vardır bunların. Sizin yönettiğiniz bir Turret'ı kurmanız için K'ye basmanız gereklidir.

Utility Units: Bio metal toplayan SCAVENGER ve taşıma amaçlı kullanılan THUG'larınızı buradan kontrol edebilirsiniz.

Nav Beacons: P'ye basarak bıraktığınız veya daha önceden bırakılmış olan navigasyon kameralarına bakabilirsiniz.

Recycler: Ana üretim biriminiz. Scavenger'lar topladıkları bio-metalleri buraya getirirler. Buradan diğer üretim birimlerinizi, savunma kulelerinizi, Scavenger'larınızı ve zırh/cephane birimlerini üretebilirsiniz.

Factory: Saldırı birimlerinizi buradan üretebilirsiniz.

Armory: Üssünüzden uzaktaki çatışmalarda zırh ve cephaneniz biterse ne yapacaksınız ? İşte bu ünite, haritanın istediğiniz yerine zırh ve cephane modülleri fırlatabiliyor.

Construction Rig: Bu bina, daha gelişmiş başka binaların üretimi için kullanılır.

Satellite: Uydu atıldıktan sonra, savaş alanının uydu görüntüsünden üniteleri kontrol etmek ve düşman üsleri hakkında bilgi almak mümkün oluyor.



Bilmeniz gerekenler

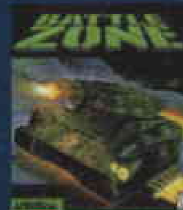
Sıcak savaş ortamında bilmeniz gereken şeylerden bazıları şöyle. Her ünitenin isminin yanındaki mavi ve yeşil çizgiler onun cephane ve zırh seviyesini gösteriyor. Eğer Armory kurduysanız, komuta menüsünden GET REPAIR veya GET AMMO diyerek otomatik olarak tamirleri ve cephaneleri almalarını sağlayabilirsiniz. Eğer tankınızın dışında kalırsanız, üssünüze yayan dönmeniz veya yakınlardaki bir tanktan gelip sizi almasını istemeniz gerekir (PICK ME UP). Eğer her ikisi de mümkün değilse, etrafınız düşmanlarla çevriliyse ve kaçacak yeriniz yoksa, dürbünlü tüfekle (SNIPER RIFLE) düşman aracın pilotunu vurmayı deneyebilirsiniz. Bunun için dürbünlü tüfeği çıkartın ve düşmana bakın. Tankın bir yerindeki parlak yuvarlağı gördünüz mü? İşte o sürücü, eğer onu vurabilirseniz, tankı emrinize amadedir. Yalnız bu çok zor bir iş, çünkü tanklar kek gibi sizin ateş etmenizi beklemiyor ve dürbünlü tüfeğin sadece üç mermisi var. Eğer ilkinde ıskalarsanız, sizin orada olduğunuzu anlayacaklardır ve mezarınızı şöyle derininden kazmaları uzun sürmeyecektir.

Savunma

Üssünüzü kurarken, savunma için tank üretmektense, koruma kuleleri kullanmanızı tavsiye ederim. Çünkü tanklardan daha az metal yiyorlar, daha dayanıklılar ve daha fazla cephaneleri var. Tek kötü yanları, bir yere sabitlenmeden ateş edememeleri. Kuleleri kurarken, düşman saldırısının ne taraftan geldiğine dikkat etmenizi tavsiye ederim. Savunmanızı sadece tekbir yöne doğru kurmayın, önemli binalarınızın çapraz iki tarafına iki tane kule koymak her zaman için yararlıdır.

İşte size mükemmel bir oyun. Hem real time strateji, hem de simulasyon sayılabilir. Her iki türden de hoşlanıyorsanız, yaşadınız demektir. Battle Zone, babası Uprising'den çok daha kaliteli bir oyun. Deyim yerindeyse, Uprising'in olması gereken oyun Battle Zone. Zaten Activision gibi bir kaynaktan gelmesi de kalitesini ispatlamaya yetiyor. Çalışmak için öyle fazla bir şey istemeyen (full detayda düz pentium 150'de gayet rahat çalıştı) mükemmel bir oyun arıyorsanız, buyrun burdan yakın.

Sinan Akkol



LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON/STRATEJİ

Firma: Activision
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 210 MB HDD,
2X CD ROM



FIGHTING FORCE

Nostalji Teknolojiyle Birleşince

Gerçek hayatta bunca vahşet, kan, çürümüşlük varken, ve bunların her Allah'ın günü televizyon aracılığıyla zorla gözümüze sokulduğu bir zamanda, birilerinin tutup da "bilgisayar oyunları gençlerimizi zehirliyor, onları şiddete itiyor" diyerek bas bas bağırması, bununla kalmayıp oyunları sansürlemeye kalkmaları beni sinir ediyor. Uyanın beyler bayanlar, uyanın. Sizin aradığınız şiddet canavarı bizim 14 inçlik monitörlerimizin içinde değil, gözlerinizin önünde, sokaklarda dolaşıyor. Gençlerin biricik eğlencesini yasaklamak, sansürlemek kolay, eğer gücünüz yeterse dışarıdaki canavarları durdurun da görelim.

Ne Bakıyon Hemşerim

Uzun zamandır avuç içlerim kaşınıyordu. Şöyle ağız tadıyla, evire çevire birilerini dövebileceğim, çatır çatır kemik sesi duyabileceğim bir oyunun hasretiyle yanıp tutuşuyordum. Yukarılarda birileri içimi okumuş olacak, tam bana göre bir ilaç geçti elime. İlacımın adı Fighting Force. Amiga ile birlikte tarih olan sokaklarda adam döve döve ilerleyip bölüm geçmeli oyunların, PC üzerinde şimdiye kadar yapılmış en iyi örneği. Yalnız bu ilacın fiyatı biraz tuzlu, hani, neredeyse bir 3D hızlandırıcı kartı kadar desem yeridir.

Fighting Force bizim gibi agresif bir milletin şiddet dürtülerini köreltmesi açısından, vatana millete oldukça faydalı bir oyun. Anlayacağınız stres atmak için birebir. Sürekli oynandığında sıkan, ama ara sıra geri dönüp oynamak isteyeceğiniz şirin bir oyun. Üç boyut olayında kendini kanıtlamış olan EIDOS, bir kez daha bu alanda eline su dökülemeyeceğini kanıtlamış. Grafikleri şimdiye kadar gördüğüm bütün dövüş oyunlarından daha üstün. Tabii bunun bedeli oldukça ağır. Fighting Force, son zamanlarda çıkan ve bangır bangır "3Dfx istereeem" diye bağıran oyunlardan birisi. Eğer bu hızlandırıcı kartlardan birine sahip değilseniz oyundan alacağınız zevk büyük ölçüde azalacak. Şöyle söyleyeyim, 3Dfx kartlı Pentium 150'de, 640'a 480 çözünürlükte mükemmel çalışırken, hızlandırıcısız 200 MMX'de 320'ye 200 çözünürlükte ancak oynanabilecek düzeyde çalışıyor. Bence hızlandırıcı kart almanın tam zamanıdır. Monster 2'nin piyasaya çıkmışken, Monster 1'lerin fiyatları 130 dolara kadar düşmüşken, zaten durduğunuz kabahat. "Yenisi varken neden eski teknolojiye para yatırayım" diye düşünüyorsanız, geçen ay Berker'in yazdığı gibi, henüz eski Monster'ın bile sınırlarına ulaşamadı adamlar. Tabii eğer evinizin önünde bir Jaguar duruyorsa o başka. Monster 2 almak zaten size koymaz. Hatta eliniz değmişken bir tane de bana alıverin, sevaba girersiniz.



Yürürken Önüne Baksana Arkadaşım

Konu dağılmadan oyuna dönelim. Yönetebileceğiniz dört farklı karakter var. Standart olarak, bir tane yakışıklı, bir tane azman adamımız, ve güçten çok seri hareket kabiliyetine güvenen iki de bayanımız var. İsterseniz aynı klavyeden iki kişi oynayabiliyorsunuz, oyun böylece hem daha kolay hem de daha zevkli oluyor. Dört karakterin standart olarak yapabildikleri tekme, yumruk gibi hareketlerin haricinde, hepsinin kendine özel hareket ve komboları var. Genel hareketlerin listesini açıklamanın bir yerinde görebilirsiniz. Bu tür oyunlarda döveceğiniz adamlar üçlü-dörtlü paketler halinde önünüze sunulurlar. Fighting Force da buna bir istisna değil. Üstelik düşmanlarınız teknolojinin sağladığı gelişmelerden sonuna kadar yararlanıyorlar.

Yapay zekaları hiç fena değil, öyle boy hedefi gibi vurmanızı beklemiyorlar. Eğiliyorlar, korunuyorlar, hatta daha ileriye gidip elinizden düşürdüğünüz silahları yerden alıp size karşı kullanıyorlar. Tabii sizin eliniz de armut toplamıyor. Adamları döve döve ellerinden aldığınız sopa, bıçak, tabanca gibi silahlarla hayatı onlara dar edebilirsiniz.

Gözünün Üstünde Kaşın Var...

Oyun kendi içinde birçok minik alt bölüme ayrılmış dört ana bölümden oluşuyor. Üstelik ana bölümler her oynadığınızda takip ettiğiniz yola göre değişiyor. İlk ve son bölüm hariç, diğer iki bölümde gidebileceğiniz beş farklı mekan var. İlk bölümün sonundaki büyük patronu (bilgisayar nostalji dilinde bölüm sonu canavarı denir) dövdüğünüzde gidebileceğiniz üç bölüm çıkıyor. Bunlardan kafanıza uyan birisine gitmekte serbestsiniz. Arkadaşım Gökhan'la birlikte The Mall (alışveriş merkezi) ve Naval Base (Deniz üssü) sıralamasını takip ederek en kolay zorluk derecesinde yaklaşık beş saatte bitirdik oyunu. Tabii daha zor bir seviyede ve tek başınıza oynarsanız bayağı bir ter dökeceğinizi söyleyeyim, üstüne üstlük oyunu Save etmek gibi bir lükse de sahip değilsiniz. Yoo, yanlış duymadınız, Save yok dedim. Bu da demek oluyor ki her öldüğünüzde (2 hakkınız var, her 100.000 puanda bir hak) oyunu taa en başından oynamak zorundasınız. Bu oyun için büyük bir gaf, özellikle de yanınıza sizinle birlikte oynayacak bir arkadaş bulamayacak kadar asosyalseniz.



Oyunun kontrolleri olabildiğine basit. Yön tuşlarının haricinde, yumruk, tekme ve ters yumruk olmak üzere üç vuruş, koşma ve zıplama için de iki ekstra tuş var. Eğer iki kişi oynarken aynı klavye üzerinden kontrol edecekseniz, tuş kontrollerinin üzerinde biraz oynama yapmanız gerek. Aklıma gelmişken, hani olur ya, girdiğiniz bir menüden çıkamazsanız, bir de BACKSPACE tuşuna basmayı deneyin, benim gibi oyundan çıkıp tekrar girmeyin.

Tanıdığınız İyi Bir Çıkıkçı Var Mı Acaba?

Y: Yumruk ,
T: Tekme ,
TY: Arkaya yumruk,
Z: Zıplama,
RTS: Rakibi tuttuktan sonra
Z: Zıplarken
K: Koşarken
Düşmana yakınken TY basılı: rakibi tutma.
RTS TY: Adamı havaya kaldırma, yere atma vs.
RTS Y: Rakibe kafa, yumruk atmak gibi dokuz kusurlu hareketten birini yapma.
RTS T: Rakibi üstten aşırma, üstüne çıkıp tekme atma, Cüneyt Arkın hareketi yapma (hani kafadan tutup, iki bacakla kıskaca alma hareketi var ya)
Z+Y: Etrafınızdakileri yere düşürmek için (DİKKAT: Enerjiden yer)
Z+T: Etrafınızdakilerin hepsine birden vurmak için (DİKKAT: Bu da yer)
K Z+Y: Yerden bacaklara dalma.
K Z+T: Uçarak tekme atma.

Yukarıdaki hareketlerin bütün adamlar için değişik versiyonları vardır, ama hepsi için yapılış şekilleri aynıdır.

Fighting Force, eğer güçlü bir sisteme sahipseniz herkesin kolayca zevk alabileceği türden bir oyun. Grafikleri, müzikleri oldukça güzel, sesleri ise grafiklere oranla biraz zayıf kalmış. Save edilememesi yüzünden yaşayacağınız sinir harbini ve çok oynandığında monotonlaşmasını da görmezden gelebilirseniz, sevimli bir oyuna sahip olabilirseniz. Bu arada, ertesi gün sınavı olduğu halde gece üçe kadar yanımda oturup oyunu bitirmeme yardım eden, ve ertesi gün uyanamayan Gökhan'a teşekkürü bir borç bilirim (gerçi ben istemeden kendisi geldi yanıma oturdu ama, neyse).

BLAXIS





LEVEL KARNESİ

DÖVÜŞ

Firma: Core Desing/Eitos
Windows 95, Pentium 166,
16 MB RAM, 1 MB HDD,
6X CD ROM, 3Dfx Kartı



Veni! Vidi! Vici!

The Great BATTLES of CAESAR

Kalabalık Roma ordusu açlıktan zayıf düşmüş ve askerler artık adım atmakta dahi zorlanır hale gelmişti. Komutan Sezar, bu durum karşısında kararlılığını korumasını hep bildi ve mağrur lejyonerlerini yeniden toparlayıp onların başına geçti. Hiç vakit kaybetmeden, düşman cephesindeki zalim atlıları püskürteceğinden emin bir şekilde Roma'ya doğru yürüyüşünü sürdürdü. Savaş meydanından çok uzaklarda bir yerlerde vahşi çığlıklar ordunun takviye kuvvetlerine ait yeni bir zafere işaret edercesine yükseliyordu. Tüm gelişmeler Sezar'ın önceki planlarıyla bütünlük göstermişti. Büyük komutan bir kez daha geldi, gördü ve ele geçirdi.

Günümüzden 2000 yıl kadar önce yaşamak ve hala hatırlanmak. Herhalde bu onun dünya tarihinin en önemli komutanlarından biri olduğunun en basit ve en somut kanıtı. Ne de olsa Roma İmparatorluğunu geniş sınırlara ulaştırmak, bunu yaparken pek çok ülkeyi boyunduruğu almak ve geniş topraklarda güvenliği sağlamak her baba yiğidin harcı değil. Şimdi gelelim, oyunun konusuna ışık tutması umuduyla M.Ö. 1.yüzyılda patlak veren şu ünlü sivil savaşı bir kaç satırda anlatmaya ve bunu yaparken de kısa bir tarih dersi vermeye.

Tarihin tozlu yaprakları

Sezar, Roma'nın kontrolünü almak için Pompey'e karşı büyük bir savaş başlattı. Cesareti ve kararlılığı, yıllar süren mücadelenin M.Ö. 48 yılında Pharsalus'ta onun mutlak galibiyeti ile sona ermesini sağladı. O bazen acımasız bazense affedici idi. Ama ön plana çıkan hep aşırı hırsı oldu. Politik bir cinayete kurban gitmesi Roma için zorbalıklarla dolu yeni bir devrin başlangıcı sayıldı.

The Great Battles of Caesar, kısaca GBC, Erudite Software ve Interactive Magic firmalarının ortak yapımı. İsmin size yapancı gelmemesi normal çünkü oyun, söz konusu firmalara ait The Great Battles of History serisinin üçüncü halkasını oluşturuyor. Hedef, tarihin tozlu yapraklarındaki bu savaşları günümüze, bir kez de bize o büyük komutanların yerine geçme şansını tanıyarak taşımak.



GBC, serinin daha önceki bölümlerinde de olduğu gibi sadece Battle ve Campaign Mode seçeneklerini içeriyor. Battle Mode seçeneğinde yer alan 9 savaşı dilediğiniz sırayla oynamakta özgürsünüz. Bunlardan 7'sinde Sezar'ın yerine geçecek olsanız da, diğer 2'si daha önceki dönemlere ait. Mekanlar ve olaylar tarihi gerçeklere uyum sağlamış ama yine de bazı savaşlara onları daha ilgi çekici hale getirecek ufak ilaveler yapılmış.

Savaşlar sırasında ekrana savaş alanının kuşbakışı görüntüsü yansıyor. Altıgenlerle parçalara ayrılmış zemin 60-70 yard civarında bir genişliğe sahip. Nehirler, ormanlar, tepeler, platolar, karlarla kaplı topraklar ve çöller haritada yükseklikle birlikte üçüncü boyutun da önem kazanmasını sağlıyor.

Command, Capture, Conquer

GBC, Turn tabanlı strateji oyunlarından biri. Savaş alanında yer alan iki taraf da değişik sayıda komutana sahip. Komutanların, çevrelerindeki askerlere emir vermesi için sırasının gelmesi gerekiyor ve hareketlerle birlikte emir etki alanının çapı da onların kendi özelliklerine göre şekilleniyor. Herhangi bir lider seçili olduğunda onun emir etki alanındaki birlikler sancaklarla işaret ediliyor. Yakın çevrede konuşlanmış ama sancaklarla işaret edilmemiş diğer birliklere emir verilmesi komutanın onlara doğru ilerlemesi ile mümkün oluyor. Savaşların kazanılması veya kaybedilmesi ordulardaki bozgunun büyüklüğüne göre belirleniyor. Her ordu, bölüm başında kendisine tanınandan daha fazla oranda bozguna uğrarsa halinde savaş alanındaki diğer ünitelerinin miktarına bakılmadan yenik sayılıyor. Bir birliğin savaştan çekilmiş sayılması için onun savaş alanını sınırlayan çizgileri tamamen geçmesi veya geri çekilme sonrasındaki moral verme çabasının sonuçsuz kalması gerekiyor.

Ne yazık ki askerler komutanları kadar cesur değiller ve azıcık sıkışınca çareyi kaçmakta buluyorlar. Birliklerinizden herhangi biri kaçmışsa ve sıra da sizdeyse üst menüdeki Rally seçeneği onu yeniden savaş alanına dönmeye ikna ediyor. Zaten bu yüzden de bazı komutanlar cephe gerisinde sırf kaçan askerlere moral vermekle görevlendirilmişler. Ekranın sol alt kö-





şesinde birliğin kalitesi (TQ) yer alıyor. Bu sayı askerlerinizin yoğun saldırılar karşısında ne kadar büyük bir direnç gösterebileceğini ortaya koyuyor.

Düşman askerlerini yandan ve arkadan sarmak mümkün. Zaten galip gelmenin en garantili yolu da bu taktiği başarıyla uygulamak. Askerlerin yüzlerinin ne tarafa baktığı önemli. Bu yüzden zaman zaman üst menüyü kullanarak onların farklı yönlere cephe almalarını sağlamanız gerekiyor.

Sende mi Brutus?

Her komutanın emretme yeteneği eşit değil. O nedenle toplu hücumlar sırasında onların kontrolündeki birliklerin bazılarının geride kaldığını görebilirsiniz. Düşman komutanına saldırmak ona bağlı ordunun tümünün moralini bozmak açısından önemli. Fakat onu yakalamak da o kadar kolay bir iş değil.

Savaşların çapı büyüdükçe yavaş yavaş grup komutları vermek zorunda kalacaksınız. Bu çok pratik bir metot ama saldırıların etkinliği konusunda olumsuz sonuçları var.

GBC'de, bölüm başlarında çoğu kez birliklerinizi istekleriniz doğrultusunda yerleştirme şansına sahip olacaksınız. Deployment özelliği olayların akışını büyük ölçüde değiştireceğinden aynı bölgede farklı savaşlar yapmanıza olanak tanır.

Campaign mode seçeneğinin oyunun diğer kısımlarından gösterilen özenin yarısı bile gösterilmeden hazırlandığı açıkça görülüyor. Hedefiniz bu modda da Roma'yı ele geçirmek ve korumak. Savaşlar aralarında Sicilya, Mısır ve Anadolu'nun da yer aldığı 13 bölgeye yayılmış. Size verilen 10 Turn'lük süre içinde her Turn'de en fazla iki kare ilerleme şansına sahipsiniz. Bu modun en başında gösterilen haritada kırmızılar Sezar'ın ordusunu, beyazlar Senato ordularını, üzerinde bir kafa resmi olan beyaz ikonsa Pompey'i temsil ediyor. İlk Turn'den sonra Roma'nın her hangi bir şekilde Pompey'in hakimiyetine girmesi veya Senato ordularına karşı bir yenilgi almanız halinde tüm Campaign Game'i de kaybetmiş sayılıyorsunuz.

Sezar'ın Pompey hakimiyetindeki bir bölgeye girmesi düşmanınız tarafından savaş nedeni olarak algılanmıyor. Ancak o buradan kaçmayı başarabilirse Senato ordularından birine katılarak onları size saldırmaları için gaza getiriyor. Bu moddaki savaşların Battle moddakilerden tek farkı belirli bir sırayla oynama zorunluluğu.

Oyunun müziklerini Audio Track'ler halinde dinlemeniz ancak en büyük kurulum seçeneğini tercih etmeyle sağlanacaktır. Ancak GBS'nin sürekli kendini tekrarlayan müzikleri bir süre sonra sıkıcı hale geliyor.

Animasyonların çeşitliliği ve haritalardaki detayların fazlalığı grafiklerin aynı tür oyunlardan daha yavaş olmasına yol açmış. Yine de yerde kalan ölüler, animasyonlarla desteklenmiş manevralar, yönlendirmeler ve saldırıları grafikleri, ve akarsuların alıp götürdüğü cesetler bu yavaşlamayı açıklayabilmek için iyi birer mazeret.

Stratejilerin en can alıcı noktası olan yapay zekaya gelince. Bilgisayar, oyun genelinde sizi hep aynı yöntemlerle tuzağa düşürmeye çalıştığı için zekice hazırlanmış yeni taktikler sonuca gitmenizi kolaylaştıracaktır. Bunun dışında yapay zekanın yaptığınız en ufak hataları bile iyi bir şekilde değerlendirdiğini söyleyebiliriz. Ancak düşmanın en zayıf tarafı sizin savunma hattına yandan yaptığı saldırılarda elde ettiği başarıyı kendi kanat savunmasında gösterememesi.

Bir çuval incir misali

Oyun tarih içeriği, konu detayları ve ünitelerin gerçeğe uygunluğu açısından başarılı bir görüntü sergiliyor. Campaign modunun kötü hazırlanmış olması ve senaryo editörünün eksikliği büyük birer hata. Eğer serinin daha önceki bölümlerine sahipseniz GBC'da oyun yapısı olarak neredeyse hiçbir değişiklik olmadığını göreceksiniz. Keşke bu kez biraz daha fazla detaya inilseydi ve sadece savaşlara katılmanın kattığı tek yönlülük ekonomik mücadeleye de müdahale edebileceğiniz bir oyun haline gelseydi.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com



PLANET EXPLORER

BYZANTINE

THE BETRAYAL

TAM ÇÖZÜM

Konusu İstanbul'da geçen bir oyun yapıldığını ilk duyduğumda, aklıma hemen Geceyarısı Ekspresi rezaleti geldi. Tamamen taraflı ve Türklerin kötülenmesine yönelik olarak yapıldığı alenen ortada olan bu film, Türkiye'nin zaten pamuk ipliğine bağlı olan dış itibarını büyük ölçüde sarsmıştı. Bu filmin dışarıda yarattığı olumsuz düşüncelerin etkileri , yapımından on sene geçmesine rağmen hala sürmekte. Neyse ki Byzantine - The Betrayal , Türkiye'yi kötülemek amaçla yapılmış bir oyun değil. Discovery Channel adlı, dünyanın çeşitli ülkelerini tanıtmak için belgeseller hazırlayan bir firmanın hazırladığı Byzantine, Türkiye'deki tarihi eserlerin çalınması teması üzerine kurulmuş, İstanbul'un tarihi mekanlarında geçen sevimli bir Adventure.

Biz Amerika'lı bir gazeteciyi canlandırıyoruz. Bir gün Türkiye'deki Emre Bahis adlı arkadaşımızdan, Türkiye'deki tarihi eser kaçakçılığı hakkında güzel bir yazıya konu olabilecek bir e-mail gelir. Biz de her sorumlu bir gazeteci ve Pulitzer avcısı olduğumuzdan, kalkıp İstanbul'a geliriz. Ama Emre'nin hem polisle hem de kaçakçılarla başı dertte olduğundan sırra kadem basmıştır. Bu noktada kontrolü elimize alırız, hem arkadaşımızın, hem de kaçırılan eserlerin akıbetini öğrenmek artık bizim elimizdedir.

Oyunu oynarken sık sık Save edin, "SAVE EDİN" yazdığım yerlerde ise mutlaka Save edin. Aldığınız her şeyi mutlaka inceleyin. Bir yere daha yakından bakmak için üzerine geldiğinizde büyüteç imlecinin çıkması gerekir. Böyle yakım çekim ekranlarından çıkmak için ekranın sağ alt köşesine tıklamanız gerekir. Oyunu açıklarken, şuraya gidin sağa dönün, şu alın demektense, yeni bir mekana girdiğinizde yapmanız gereken şeyleri söyledim. Mesela daha önce gittiğiniz bir yere dönmeniz gerektiğinde, oraya nasıl gideceğinizi yazmadım. Yoksa yazı çok uzun olacaktı.

TAM ÇÖZÜM

Dedektif Akalın'la konuşun. Şu anda elinizde Emre'den gelen mektup, pasaport ve basın kartınız var. Emre'nin iki odalı evinde biraz dolaşın. Telefon çalınca masaya bakın. Telefonu açın. Emre'nin mesajını dinleyin. Eğer telefonu kaçırırsanız üzülmeyin, tekrar arayacaktır.

➔ Evde almanız veya incelemeniz gereken bazı eşyalar var. Mutfak masasının üzerindeki bir oyuna ait çizim, kitaplıktaki "The Art of Carpet" adlı kitabın arkasındaki anahtar (bu Mehmet'in dükkanının anahtarı), "Turkish Teasers" adlı kitabın içindeki kağıt parçası, masanın üzerindeki Polaroid fotoğraf makinesi, masanın üzerindeki kapağın altındaki resim. Bunları alın.

➔ Daha sonra çalışma odasındaki masanın alt kısmına bakın. Buradaki sandığın içindeki kutuyu açmak için düğmelere şu sırayla basın: Kırmızı, yeşil, mor, sarı, turuncu,mavi, açık mavi. İçinden bir tarama aletinin planları çıkacak. Bunu inceleyin.

➔ Yine kitaplıkta "Turkish Teasers"ın olduğu yerde "Ancient Engineering" adlı kitaptaki şekli bir yere çizin. Bunu daha sonra Yerebatan Sarnıcının geçmiş zaman simülasyonundaki bir bilmeceyi çözmekte kullanacağız.

➔ Çalışma odasındaki duvar halısının arkasında gizli bir kapı var. Bunun yerini iyi belleyin, sonra ihtiyacımız olacak.

➔ Masanın üzerindeki şarj aleti sonradan bulacağınız tarama cihazını şarj etmeye yarıyor.

➔ Mutfaktaki masanın üzerindeki Emre'nin fotoğrafına bakın. Kırmızı ayakkabılara dikkat edin.

Evde yapacaklarınız bitince dışarı çıkın, imleç kapı şekline dönüşünce basıp haritaya



çıkın. Buradan Topkapı'ya gidin. Evde bulduğunuz Nuray ve Emre'nin resmini Nuray'ın üzerinde kullanın. Onunla konuşun. Sultanahmet Parkına gidin ve Akalın'ın bir kadınla yaptığı konuşmayı dinleyin. Büyük Pazara (Grand Bazaar) gidin. Mehmet'le Carlo'nun muhabbeti bitince Mehmet'le konuşun. Süleymaniye Camisine gidin. Dışarıda duran imamın oğluyla konuşun. Ayakkabıların durduğu yeri inceleyin ve Emre'nin kırmızı ayakkabılarını alın. İnceleyin ve içindeki kağıdı alıp Londra Oteli'ne (Grand Hotel de Londres)



de görünüyor. Sizin yapmanız gereken, elinizdeki tarama aletini kullanarak, bu kapının yerini alabilecek bir kaplama bulmak. Bunun için KLIO'dan çıkın (exit system), Şerife ile konuşun ve camiye gidin.

İçeri girince imamın oğluyla konuşun. Mihrabın sağındaki tahta kaplamaları HOMER ile tarafın. Sol taraftaki pencerenin üzerindeki arapça yazıları ve vaaz kürsüsünü de tarayın. Camiden çıkın. Mehmet'in dükkanına gidin ve kapıyı anahtarla açın. Soldaki halıyı çekip, arkasındaki çantayı alın. Masanın üzerinden kalemi ve makası alın. Sonraki odaya geçin. Sağdaki halının sağ alt köşesini açıp, buradaki markayı makasla kesin. Güneş madalyonunu alın. Çantayı inceleyin. Arılı yüzüğü ve kağıtları alın. Her iki kağıdı da inceleyin. Emre'nin Mehmet'e yazdığı mektubun arkasını çevirip Arkeoloji Müzesinin haritada çıkmasını sağlayın.

gidin. Kağıdı resepsiyondaki çocuğa verin ve aldığınız çantayı inceleyin. İçinden Yerebatan Sarnıcı'na (Bassilica Cintern) bir giriş bileti, üzerinde Mehmet'in adının olduğu bir at yarışı kuponu ve HOMER adındaki tarayıcı aleti bulacaksınız.

Yerebatan sarnıcına gidin. Görevliye giriş biletini gösterin. İçeride dolaşıp Emre'nin cesedini bulun. Cesede bakmadan önce SAVE EDİN. Cesede bakıp geri çekildikten sonra Carlo üzerinize saldıracak. Hızlı olun ve fotoğraf makinesini Carlo'nun üzerinde kullanıp kısa bir süre kör olmasını sağlayın. Hızla sağ tarafa kaçın. Demodan ve Akalın'la konuşmanızdan sonra, Emre'nin evine geri dönün. SAVE EDİN. Masanın üzerindeki şarj cihazınız üzerinde HOMER'ı kullanın. Geri çıkınca, Carlo eve girecek. Duvar halısının altındaki kapıdan dışarı çıkın.

Halı dükkanı

Mehmet'in halı dükkanına gidin. Size Emre'yle çekilmiş bir fotoğrafını verecek. Herhangi bir yere gidip HOMER'I inceleyin, şifre olarak AFACAN yazın. Buradan çıkıp İstanbul Üniversitesine gidin.

HOMER'ı bilgisayarların başında oturan Şerife Gelecek adlı kadının üzerinde kullanın. Sorabildiğiniz kadar soru sorun. Size KLIO'dan bahsedecek ve nasıl çalıştığını gösterecek. Bu KLIO denen zımbırtı, tarihi yerlerin geçmişte hallerini simule edebilen bir veri tabanı. Kaçakçılar buraya bir şekilde girip, tarihi eserlerin yerini öğreniyorlar ve gerçek zamanda bu eserleri herkesten önce bulup satıyorlar. KLIO'ya girince, kendinizi Topkapı'nın Ortaçağdaki halinde bulacaksınız, yanlız bazı bilgiler silinmiş, o yüzden sağınızdaki kapı yeşil bir boşluk halin-

Ayasofyadayız

Ayasofya'ya gidin. Osmanlı kütüphanesinde çalışmakta olan Nuray'ı bulun. Konuşmanız bitince kütüphaneyi araştırın. Masanın üzerindeki arapça yazıları scan edin. Sağ raftaki Sultan Süleyman hakkındaki kitabı okuyun. İstanbul Üniversitesine gidin. HOMER'I Şerife'ye verin. VR gözlüklerini alın ve Topkapı Sarayı simülasyonuna girin. Sağdaki "olmayan " kapının üzerinde tahta kaplamayı, üstteki boşluğa da arapça yazıyı kullanın.

Topkapı simülasyonunda çözülmesi gereken altı bilmece var :

➜ **Başlangıç odasındaki yıldız bulmacası :** Bunu bulmak için tahtın yanındaki sehpaya bakın. Çözüm: 1. Sırada 1 adet taş var, 2. sıraya arada birer boşluk olacak şekilde 4 taş, 3. sıraya soldan ve sağdan birer boşluk olacak şekilde 2 taş, 4. sıraya 2. sıranın aynısı olacak şekilde 4 taş koyun. Böylece bir yıldız şekli elde edeceksiniz. Tahtın üzerinde ortaya çıkan fermanı ve altın yıldız mührü alın.

➜ **Havuzlu odadaki su bilmecesi:** Havuzu kapatma için sağdaki odaya geçip, kapının solundaki boşluktan su vanasını kapatın. Geri dönüp havuzu inceleyin ve sağdaki vanayı kapatın. Su kesilince sesler duyacaksınız.

➜ **Havuzlu odadaki ses bulmacası :** Havuzun hemen altına bakın. Burada Sultan Süleyman ve saray eşrafından dört kişinin resmi var. Bunlara şu sırayla tıklayın: 3,5,2,2. Sultan Süleyman konuşacak. Dinlerseniz bir sonraki bilmece için tiyo verdiğini anlarsınız. Çıkan silindiri alın.

➜ **Balmumu bilmecesi :** Havuzun diğer vanasını kapattığınız odaya geçin. Masanın üzerindeki mumu dürterek dökülmesini sağlayın. Az önce aldığınız silindiri dökülen mumun üzerinde kullanın.

➜ **Saat bilmecesi:** Aynı odadaki saate bakın. Sağdaki boş yere altın mührü takın. Saati 12:00'a kurup güneş düğmesine, 6:30'a kurup ay düğmesine, 3:45'e kurup yıldız düğmesine basın. Saatin üzerinde açılan bölmeden anahtarı alın. Masanın üzerinde peydahlanan cam vazoyu alın ve Havuza geri dönün.

➜ **Havuz bilmecesi :** Aldığınız cam vazoyu havuzdaki lale şeklindeki yerin üzerine koyup, suyu açın. Böylece gizli bir geçidi buldunuz. Buraya girin.



Hazine odası

Bu gizli geçit biraz karışık. Tek söyleyebileceğim, ilk soldan dönün ve hazine odasını bulana kadar dümdüz gidin. Sola dönülen yeri bulmak biraz zor, o yüzden her adım attığınızda etrafınızda şöyle bir dönüp bakın. Hazine odasını bulunca anahtarla kutuyu açın ve içinden çıkan pırlanta yüzüğü alın. Karşıdaki geçitten devam

edin ve Harem odasına (Sweet Meats Room) gelin. Kapının hemen sağındaki gizli bölmeyi bulup, içindeki kolu çekince kapı açılacak. Böylece simülasyona başladığınız yere geri döneceksiniz.

Topkapı simulasyonunu başarıyla bitirdiniz. KLIO'dan çıkın. Simülasyonda bulduğunuz pırlanta hakkında Şerife ile konuşun. Konuşmanın sonunda içeriye yeni bir karakter girecek, İskender Lasoviç, onlar gidince siz de otomatik olarak dışarıya çıkıyorsunuz. Arkeoloji müzesine gidin.

Müzeye girin, sağdaki kapıdan geçip Nuray'la konuşun. Eğer yalan söylerseniz, size bir daha yardımcı olmaz ve oyunun akışı değişir, ona göre. Geri dönüp yukarıya çıkın. Müze görevlisi hanımla, adamın konuşması bitince, basın kartınızı gösterin. Görevli hanımla konuşun. Dışarı çıkınca Dedektif Akalın sizi bulacak. Cinayeti sizin işlediğinizde şüpheleniyor, ona elinizden geldiği kadar yardımcı olup gönlünü kazanın. Harita çıkınca / Emre'nin evine gidin ve Şerife'yi bulun. Konuşmanın sonunda size sanal gözlükleri verecek, böylece istediğiniz zaman simülasyona girebilirsiniz. Bunun için haritaya çıkıp gözlükleri seçmeniz yeterli. (LASER!)

Ayasofya'ya gidin, soldan yukarı çıkıp Nuray'ı bulun. Size bir not verecek, onu inceleyin. Notta Theodousis yıkıntılarından bahsediyor. Burası haritada çıkacaktır. Ayasofya'dan çıkın ve buraya gidin.

Carlo sahnede

Burada SAVE edin. Scan edilebilen taşı bulun ve HOMER ile scan edin. Hemen akabinde Carlo piyasaya çıkacak, sağa dönüp hızla kaçın. Kaçarken İskender'le karşılaşacaksınız. Kısa bir muhabbetten sonra Emre'nin evine gidin. Daha önce söylediğim "Ancient Engineering" kitabındaki resmi iyice ezberleyin, veya çizin. Bunu Yerebatan Sarnıcı'nın simülasyonundaki bir bilmeceyi çözmekte kullanacağız. Haritaya çıkıp KLIO'ya girin (gözlükleri seçin).

Önce soldan gidin. İleri, ileri ve sağa gidin. Bozuk olan sütunları, elinizdeki sütun grafiğiyle tamir edin. Simülasyonu tamir ettiğinize göre, bazı eksiklikler giderilmiş demektir. Başladığınız yere geri dönün, dönerken de ip ve kancayı, tahta sapı, merdiven tipli aleti, levyeyi, çıklığı, üç adet destek parçasını, ve başladığınız yerden ipi alın. Başladığınız yerden gidebildiğiniz diğer odadan da tekerleği alıp, simülasyonu tamir ettiğiniz yere geri dönün. Diğer yoldan devam edin. Meduza kafalarının olduğu yerdeki tabana dikkat edin. Levyeyle açılabilen bütün parçaları yerinden sökün. Bir tanesinin altından iki adet meduza başı çıkacak. Bunların üzerinde tahta sapı kullanıp, üstteki düz, alttakinin sağ yanağı alta gelecek şekilde ayarlayın. Böylece blok yukarıya çıkacak. Şimdi ekrandan geriye çıkıp açtığınız bütün deliklerin göründüğü ekrana dönün. Burada elinizdeki parçaları kullanarak bir tür kaldıraç yapmalısınız. Bunun için, eğik merdiven şeklindeki parçayı en sola, dik merdiven en sağa koyun. İpi bu ikisinin üzerinde kullanın. Daha sonra ortadaki ve ilerideki deliğe, delikli destek parçasını sokun. Kalan iki boşluğa da diğer destek parçalarını sokup, üzerlerine tahta çubuğu yerleştirin. En öndeki destek parçasını alın ve onun çıktığı yere tekerleği koyun. Sonra destek parçasını eski yerine takın. Son olarak da üst kısma ucunda kanca olan ipi geçirin. İşte size kaldıraç. Kancayı meduzalı bloğa tutturup, tekerleği çevirin. Blok en üstteyken hızlı davranıp, tekerleğin arasına levyeyi sokun ki tekrar aşağıya düşmesin. Bloğun altından yelpazeyi bulun. / CD 5

Simülasyondan çıkıp Emre'nin evine gidin. Evin kapısındaki notu okuyun ve yerdeki gazetenin burç sayfasından burçları şekillerini ve isimlerini bir kenara yazın. Kitap pazarı haritanızda açılacak. Oraya gidin. Sağdaki kitap satıcısıyla konuşun. Kitap standını inceleyip kırmızı kitabı alın. Üst raftaki astroloji kitabını inceleyin ve yıldız haritalarını çizmeye çalışın, ama bunu başaracağınızı hiç sanmam. Aldığınız kitabı inceleyin. Haritanıza Arista shops eklenecek. Buraya gidin.

Efes harfleri

Arasta dükkanlarından, nazar boncukları satanına girmeniz gerekiyor. Dükkanın içinde, satıcının tam karşısındaki standda duran keseyi alın. Keseyi inceleyin ve Efes harflerini bulun. Buradan çıkıp, arkeoloji müzesine gidin. Müze görevlisi yukarıdaki odasında, onu bulun ve üzerinde aldığınız kitabı kullanın. Üniversiteye dönüp, Şerife'yi size yardım etmesi için ikna edin. Sizi Efes'in simülasyonuna sokacak. Heykellere bakıp dışarı çıkın. Elinizdeki yıldız madalyonunu, Efes harflerini ve arı yüzüğünü HOMER ile tarayın. Müzeye gidin, palmiye sütununu sonra da sağdaki taş mezarı inceleyin. Mezarı HOMER ile tarayın. Müzeden çıkmadan Akalın'la Nuray'ın tartışmasına şehit olun. Nuray'la son kez görüşüyorsunuz, onunla konuşun.

Üniversiteye dönün ve Şerife'ye HOMER'ı verin. Simulasyona girin. İlerleyip tapınağa girin, sağdaki kapıya bakın. Buradaki kelimeler yanlış, siz elinizdeki kelimelerle bunları düzelteceksiniz. Değişimler şu şekilde olacak:

Thought - Dark , Knowledge - Truth, Wisdom - Year , Virtua - Sea

Kapı açılınca, mezara iniyorsunuz, ama mezarın üzerindeki yazılanlar da yanlış, siz müzede taradığınız mezarın bunun üzerinde kullanıp olayı çözün. Ortaya çıkan adak tabağına yıldız madalyonunu atın. Böylece bir



alt simülasyona, Artemis tapınağına geçeceksiniz. Elinizdeki arılı yüzüğü sağdaki kapının yanındaki deliğin üzerinde kullanın. Yukarı çıkınca tekrar aşağıya inin. Bütün tapınağı (içini ve dışını) dolaşıp 12 adet beyaz taşı yerden toplayın. Bunlar burçların sembolleri.

Artemis heykelinin önündeki adak taşı ve üzerindeki tam sizin elinizdeki burç taşlarına göre olan 9 delik dikkatinizi çekmiştir. Eğer astroloji bilginiz yoksa burayı geçmeniz imkansız gibi. Tabi öğüdümü tutup gazetedeki burçları not aldıysanız başka. Neyse, elinizdeki taşları şu sıraya göre koymanız gerekiyor:

Pisces - Aquarius - Capricorn - Sagittarius - Scorpio - Libra - Virgo - Leo - Cancer

Büyük İskender

Kolay gelsin. Ortaya çıkan Büyük İskender büstünü alın ve simülasyondan çıkın.

Haritaya çıkınca müzeye gidin. Müze görevlisi hanımla konuşun ve bağlantının kim olduğunu öğrenin. Gordion Construction adlı firmaya gidin. Pembe renkli binaya girin ve kapıya şifre olarak 7049 yazın. Dümdüz gidip yukarıya çıkın. Çalışma odasında masanın üzerindeki siyah defteri alıp içinden çıkan kağıtları inceleyin. Galata kulesine gidin. Şerife'ye aldığınız kağıtları gösterin ve onu sizinle birlikte çalışmaya ikna edin. Üniversiteye dönünce Ayasofya simülasyonuna gireceksiniz.

Ayasofyada dolaşıp şu eşyaları alın: Miğfer, yağ lambası, pergel, küre vazo ve kadeh. Bunları alınca, dördünü aşağıdaki omphalos denilen yere, birini de yukarıdaki Empress dairesine koyacaksınız. Eşyaları şu sırada yerleştirmeniz lazım geliyor.

1. Kadehi Omphalos'a koyun.
2. Miğferi Omphalos'a koyun.
3. Pergeli Omphalos'a koyun.
4. Yukarı çıkıp yağ lambasını Empress dairesine koyun.
5. Küreyi aşağıdaki Omphalos'a koyun.

KLIO yine bir şeyler yapacak. SAVE EDİN. Tacı alıp, hemen arkanızda bir yerlerdeki kuyu deliğinden aşağıya atlayın. Buradaki labirenti düz,sol,düz,sağ,düz,sol,düz şeklinde geçin. Hazine odası. İskender'in diğer simülasyonlardan çaldığı eşyaların hepsi burada. Geldiğiniz kapının karşısındakinden çıkın.

Şimdi İskender'in Hard Disk'ine girdik. İskender'in özel dosyalarını A: sürücüsüne kopyalamamız gerekiyor.

➜ Knot yazan kutuya basın, Transactions yazan bir kutu gelecek.

➜ Transactions yazan kutuya basınca, imleç alacağınız bilgileri gösteren bir şekle girecek.

➜ Export yazan piramide basın. Üç tane yeni varış noktası çıkacak.

➜ Bilgisayar Laboratuarına tıklayın, sonra piramidin ortasındaki deliğe tıklayın.

Ve son...

Oyunu burada bitiriyoruz. Oturun ve son demoyu seyredin.

Byzantine'i mutlaka alın, ne de olsa her zaman İstanbul'da geçen bir oyun bulmak kolay değil.

Oyun Türkiye'de Raks New Media tarafından piyasaya sunuldu ve Türkçe'si de çok yakında geliyor. Byzantine'in tüm hakları Raks New Media firmasına ait. Ancak ne yazık ki kopyası daha şimdiden raflarda yerini aldı. Bizim size tavsiyemiz, bir oyunun orjinali Türkiye'de bulunabiliyorsa mutlaka bunu satın alın. Evet biraz pahalı, ama kitapçıkları, orjinal kutusu ve CD'leriyle bir oyuna sahip olmak gerçekten keyifli.

Sinan AKKOL

BYZANTINE

LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

Raks New Media
Tel: (212) 273 27 91
Firma: Discovery Channel
Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 40 MB HDD,
6X CD ROM

Burnout Championship Drag Racing

Çeyrek Millik Heyecan

60'lı yıllarda arabası olan çoğu Amerikan gencinin oldukça heyecanlı, heyecanlı olduğu kadar da tehlikeli bir eğlencesi vardı. Gençlik filmlerinde görmüşsünüzdür, iki gencin arasında normal yollardan çözemedikleri bir anlaşmazlık vardır. Genellikle de bu anlaşmazlığın nedeni bir kızdır. Her normal Amerikalı gibi, gençler aralarındaki bu anlaşmazlığı çözmek için gayet mantıksız bir yola başvururlar. İki genç de arabalarını alıp, kasabanın hemen dışındaki uçuruma belli bir mesafe kala dururlar. İki arabanın arasında da elinde bir bez parçasıyla anlaşmazlığın sebebi olan kız durur. Kız, elindeki bezi yere attığı anda yarış başlamıştır. İki araba, uçuruma doğru son hızla gitmeye başlar. Amaç bellidir, kimin daha cesaretli (başka bir deyişle, daha salak) olduğunu anlamak. Uçuruma kim en yakın mesafede durursa, kızı da o alacaktır, çünkü cesaretini kanıtlamış, kıza diğerinden daha fazla layık olduğunu ispatlamıştır. "Böylesine aptalca bir şey de ancak Amerikan filmlerinde olur " diyemicem, çünkü adamlar Drag Racing denilen bir yarış türünü tamamen bu mantık üzerine oturtmuşlar. Bize tamamen yabancı olan bu yarış türünü daha önce Eurosport'tan seyretmiştim. Şimdi ise, dünyadaki ilk Drag Racing simülasyonu olan BurnOut ile bu yarış türü bilgisayarlarımıza konuk oluyor. Televizyonda seyredince oldukça zevkli görünen Drag Racing'in içine girince aslında fazladan birkaç beygir gücü daha kazanmak için arabaların motorlarıyla günlerce uğraşmak, diğer yarışlarda göremeyeceğiniz kadar detaylı kalkış ve duruş kuralları yüzünden çok yorucu ve kafa karıştırıcı olduğunu anladım.



Feel The Power Of 1000 Horses

Burnout, türünün ilk örneği olmasına rağmen, çoğu oyunda rastlayamayacağınız kadar detay içeriyor. Arabanızın üzerinde istediğiniz gibi konfigürasyon değişikliği yapabiliyorsunuz. Hani neredeyse, motor kapağını tutan vidaların ne kadar sıkı olacağını bile ayarlamanıza yarayacak seçenekler koyacaklarmış (belki de vardır, ben arabalardan pek anlamam). Araba ayarlarıyla oynamak için SHOP seçeneğine gelmeniz lazım. Buraya girdiğinizde seçenek kalabalıklığından beyniniz dönecek.



Driver Info: Oyunda yer alan yarışçıların istatistiklerini buradan takip edebilirsiniz.

Create Driver: Oyunu oynayabilmeniz için buradan kendinize bir yarışçı oluşturmanız gerekiyor. Yarışçınıza bir isim,yaş, cinsiyet ve bir de memleket belirlediniz mi olay bitmiştir.

Load Driver: Açık değil mi?

Chasis: Arabanızın dış görünüşü.

Anladığım kadarıyla arabanızın ne kadar eski veya ne kadar komik göründüğü, yarışlardaki performansını pek etkilemiyor. Esas olay motorda bitiyor.

Load Setup/Save Setup: Saatlerce uğraşıp idealinizdeki arabayı elde ettiniz. Doğal olarak bunu diğer yarışlarda da kullanmak istiyorsanız, kaydetmeniz gerekir. Bu işlemi de bilin bakalım nereden yapıyorsunuz?

Engine: İşte oyunun esas oğlanı. Burada yapacağınız her değişiklik arabanızın performansını direkt olarak etkileyecektir. Engine de dahil olmak üzere, bundan sonraki her seçeneğin en azından yirmi tane değiştirebileceğiniz değere sahip olduğundan, tek tek anlatmak gibi bir niyetim pek yok. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken şey, solda üzerinde yeşil ve kırmızı çizgili olan çizelge. Motorun üzerinde



yapacağınız en ufak değişikliğin performans üzerindeki etkisi bu çizelgeden anlaşılabilir. Kırmızı çizgi motorun çekiş gücünü, yeşil ise ivme kazanma hızını göstermekte. Motorda yapacağınız değişikliklerin bu çizelgeye nasıl yansıdığına dikkat edin. Hızla yükselen ve üst kısımlarda sabitlenen bir şekil tutturdunuz mu doğru yoldasınız demektir. Motora takacağınız parçaları belirlerken hep yüksek değerli olanları seçmeniz yararınıza olacaktır. Ben diğer ayarlara dokunmadan, sadece motor ayarlarıyla oynayarak kendime bir 1966 Chevy yaptım, sürekli sağa çekmek gibi bir kötü huyu var ama yarışlarda kimse elime su dökemiyor.

Transmission: Kurcalamak isteyeceğiniz ikinci kısım. Vites oranlarıyla oynayabilir, vites kutusunu değiştirip otomatik, manuel, 3 vitesli





veya 6 vitesli bir arabaya sahip olabilirsiniz. Buradaki ayarları yaparken, ilk vitesin oranını düşük tutun ki, ikinci vitese çabuk çıkın. Böyle bir ayarın kötü yanı maksimum süratinizi düşürmesidir, ama zaten 450-500 metrelik bir yarışta maksimum süratten çok, çabuk hızlanmak isteyeceksiniz.

Wing: Benim arabam vardı ya, hani şu 66 Chevy, sağa çekmesinin nedeni burada gibi geliyor bana. Arabanın arkasına takacağınız bir rüzgarlık, arabanın aerodinamiğini etkileyecektir. Bence hiç karıştırmayın.

Tires: Pistin durumuna göre tekerlek belirlemek önemlidir. Eğer ıslak piste, asfalt lastikleriyle çıkarsanız yan duvarlarla bayağı samimi olabilirsiniz. Lastik türü ve her lastiğin içindeki hava basıncını ayrı ayrı ayarlayabiliyorsunuz.

Suspension: Dümdüz bir yolda giderken neden süspansiyona ihtiyaç duyulsun bilemiyorum. Sanırım programcılar, bir arabayla ilgili bütün detayları oyuna eklemişken, arada bunu da kaynatalım demişler.

Telemetry: Hani arabalardan pek anlamam demiştim ya, cahilliğimin cezasını işte bu seçenekte çok çektim. Ne yaptıysam bir türlü anlayamadım ne işe yaradığını. Umarım beni affedersiniz.

Delay Box: Ehi ehi, cahilliğin gözü çıksın. (Lütfen bana acıyın, Gökhun'a şikayet etmeyin, işimden atılırsam ne ederim ben? Beslemem gereken 1 çocuğum 5 de karım var (yoksa tersi miydi?))

Reset All: Saatlerce uğraşıp istediğiniz ayarları yaptıktan sonra yanlışlıkla buraya tıkladığınızı düşünebiliyor musunuz? Hele bir de ayarları Save etmemişseniz, işte o zaman değmeyin keyfinize.



Test Track: Yaptığınız trafik canavarını boş bir pistte test sürüşünde denemeniz, gerçek yarış ortamında neyle karşılaşacağınızı anlamak için iyi olacaktır.

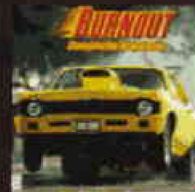
Gentlemen, Start Your Engines

Eğer ayarlar ekranından detaylar arasında boğulmadan çıktıysanız biraz da yarıştan söz etmek istiyorum. Yarışacak olan iki araba START çizgisine gelmelidir. Start çizgisine yaklaşma olayı hiçbir yarış oyununda göremeyeceğiniz kadar ince kurallara dayalı. Solda gördüğünüz, altında GO yazan gösterge, çizgiye olan uzaklığınızı gösteriyor. Yavaşça ileriye doğru gidin, bu çizginin de yavaşça kısaldığını göreceksiniz. Çizgiye belli bir mesafe kala, gösterge açık maviden, koyu maviye dönecektir. Bu, çizgiye olan mesafenin artık metre olarak değil, onar santimetre olarak ifade edildiğini gösterir. Doğru bir şekilde start alabilmeniz için, bu mavi çizginin tamamen yokolması , yani tam olarak ortalanması gerekiyor. İnce ayar yapmak için, gaza basarken bir yandan da frene basmalısınız. Eğer start çizgisini geçerseniz, gösterge yukarıya doğru taşacaktır. Geri geri gitmek için R'ye basılı tutup ileriye itin. Ekranın ortasında start ışıklarının en üstündeki iki tanesi (Pre-Stage ve Stage yazanlar) sarı yanınca, ön tekerlekler çizginin tam üstünde demektir. Bu durumdayken, frene basılı tutun ki araba kaymasın. Rakibiniz de start çizgisine düzgün bir şekilde yaklaşınca, ekranın ortasındaki beş start ışığı sarı olarak yanacaktır. Beşinci ışık yeşil yanınca, freni bırakıp gaza yüklenin. İşte yarış başladı sayın seyirciler. Ekranın ortasındaki motor gücü göstergesi 6000'ü bulmadan bir sonraki vitese geçin, tabii vites otomatik değilse. Yarış sırasında rakibin kulvarına girerseniz diskalifiye olursunuz. 450 metre sonundaki kalın bitiş çizgisini geçtikten sonra paraşütünüz açılacak ve duracaksınız. Yarışlar eleme usulüne göre yapıldığından bir sonraki yarışta kiminle kapışacağınızı turnuva ağacından görebilirsiniz. Eğer bilgisayarın yarışlarını seyretmek istemezseniz SKIP RACE'e tıklayın, zamandan kazanırsınız.

The Winner On The Left Lane Is . . .

Burnout'tan ilk başta hiçbir şey anlamamıştım. Az daha iki yıldızı alnının ortasına yapıştırıp gönderecektim, ama oyunun mantığını biraz olsun kavrayınca, aslında o kadar da zevksiz olmadığına karar verdim. Evet, topu topu 450 metrelik bir yarış için yarım saat motor ayarlarıyla oynamak, bal tadı almak için keçiboynuzu çiğnemeye benziyor olabilir, ama işe biraz da iyi tarafından bakın. Yarın öbürgün ehliyet sınavına gireceksiniz, motor bilginizi geliştirmek için bundan iyi fırsat mı olur? (bak bak bak, Polyanna'cılık oynuyor amcam). Aslında Burnout'a hiç araba yarışı diyesim yok, daha çok "araba servisi simülasyonu" desem yeridir. Son fikrim: Eğer biraz olsun değişik bir araba yarışı arıyorsanız, veya TV'de bir Drag Race turnuvasını görmüş ve olay "bu da ne olaki?" dedirtecek kadar ilginizi çekmişse, bu oyunu almaktan başka şansınız yok, çünkü türünün tek örneği.

RoBiN



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Bethesda Softworks
Windows 95/DOS, Pentium133,
16 MB RAM, 52 MB HDD,
4X CD ROM



VR SPORTS POWERBOAT Racing



Yarış tutkunlarının uzun süredir beklediği oyun işte geldi. Sürat motorlarını kullanarak rampalar üzerinden atlayacak, tankerlerin arasından geçecek ve en önemlisi heyecanlı dakikalar yaşayacaksınız.

Oyunu yazmak için aldığımda aklıma çok güzel bir giriş gelmişti. Havaların sıcaklığından ve bu oyunun ortamı serinleteceğinden, deniz, kum ve güneşin ayrılmaz parçalar olduğundan dem vuracaktım. Ama olmadı. Ne yapalım kısmet değilmiş. Neden mi? Yazıyı yazmaya başladığım gün de dahil olmak üzere son üç gündür yağmur yağıyor ve hava denize girecek kadar da sıcak değil, zaten ısıtacak güneş de bulutların arkasında tatil yapıyordur herhalde. Yağmurlu havalar bir anda fikrimi değiştirdi. Ben de böyle bir giriş yapma gereği duydum. Son günlerde yağan yağmurlar yüzünden nehre dönen İstanbul sokaklarında ilerlemek için hepimizin Sedan veya Coupe (üstü kapalı olması tercih nedeni) motora ihtiyacı olacak. Siz ne dersiniz? Alternatif olarak deniz işletmeleri iskele sayısını arttırabilir...

Ready 3... 2... 1... GO!

Oyunu çalıştırdığınızda standart ve gayet sade bir menü ile karşılaşıyorsunuz. Start, Options, Credits, Networking gibi seçenekler size "oooo, kimler gelmiş, abim nassın" gibisinden bir karşılama yapıyorlar. Sevimli görünmelerine bakmayın, biraz muhabbetiniz artsın çok lakayt oluyor keratalar. Options menüsünden artık standart olan ekran, ses, oyun, Control ayarlarını yapabilirsiniz. Burada benim bir oyunda ilk defa karşılaştığım (Photoshop kullananlar bilirler) Lens Flare seçeneği mevcut. Yani güneş karşınızdan geldiğinde yansıma yapıyor ve göz kamaştırıyor. Audio ayarlarında ise stereo ses çıkışı ve parça seçimi gibi ayarları yapabiliyorsunuz. Statistics seçeneğinde ise yarıştığınız parkurlarda yaptığınız dereceleri inceleyebilirsiniz. 6 kişiye kadar Network üzerinden veya ekranı dörde bölerek bir bilgisayarda dört kişi de oynayabilirsiniz. İşte bir soru: Dört tane fil bilgisayarı nasıl kullanır? Sorunun cevabını yazının sonunda bulabilirsiniz.



Maximum performans için

Oyunun grafikleri oldukça iyi hazırlanmış. Özellikle dalgalı yerlerde dalgalar bota çarptıkça suya batıp, çıkıyorsunuz ve bu durum da hakim olmanızı zorlaştırıyor. Oyunda Japonya'dan New York'a kadar uzanan 8 pist mevcut. 3D/FX kartı olanların oyundan en azından görsel olarak benden çok daha fazla zevk alacaklarına eminim. Direct 3D destekleyen her türlü kartla uyum içerisinde çalışabiliyor. Dört ayrı kamera açısı da oyuna ayrı bir hava katıyor. Adamlar iddialarında haklılar. Bugüne kadar yapılmış en gerçekçi bot yarışı. İlk başlarda bota hakim olmak çok zor oluyor. Bunun yarışa geçmeden önce kısa olarak Monohulls'da kendinizi ve motorunuzu sınayın. Bot konusunda yapabileceğiniz fazla bir şey yok. Size sunulan botlardan birini seçme durumundasınız. Ama üzülmeyin botların hemen tümü yakın özelliklere sahip. Bu nedenle sizin kullanma yönteminiz daha önemli oluyor. Mutlu sona ulaşmanızda size yardımcı olacak iki hareket daha mevcut. Birincisi Trim Dowm: turbo etkisi yaparak süratinizi arttırıyor, diğeri ise Trim Down: dönüşleri dışarı savrulmadan içten almanızı sağlıyor. Cevap: Tabii ki sıra ile kullanırlaaarr...



Phantom



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: VRSport
Windows 95, Pentium 120,
16 MB RAM, 4X CD ROM



Ya "O Gün", Bizim Sandığımızdan Daha Yakınsa!

Hemen hemen bütün insanların, hangi inanıştan olurlarsa olsunlar, dehşetle korktukları birşey vardır. Bir gün. Her şeyin biteceği gün. Kıyamet günü. Herkes o gü-



nü görmeyeceğini, nasıl olsa daha çok zamanları olduğunu düşünerek yaşar. Peki, hiç düşündünüz mü, ya kıyamet bizim sandığımızdan çok daha yakınsa. Ya kıyameti biz, kendimiz, biricik dünyamızı, tek yuvamızı yaşanmayacak hale getirerek, anlamsız kavgalar, içi boş değerler için birbirimizi kırarak, ezerek, öldürerek hazırlıyorsak. Ya yukarıda birileri "şu insanların küstahlığı yetti artık, adam gibi yaşamasını beceremiyorlarsa, o zaman yaşamasınlar" dediği anda, biz yokolacaksak. Hiç böyle bir ihtimalin varlığını düşündünüz mü? Düşündüğünüzü hiç zannetmem, çünkü böyle şeyleri düşünmek çoğunlukla insanları huzursuz eder. Ama her konudan para kazanmayı amaç edinen bilgisayar firmaları sonunda, "dünyanın sonu" konusuna da el attılar.

Yeryüzü Yanınca

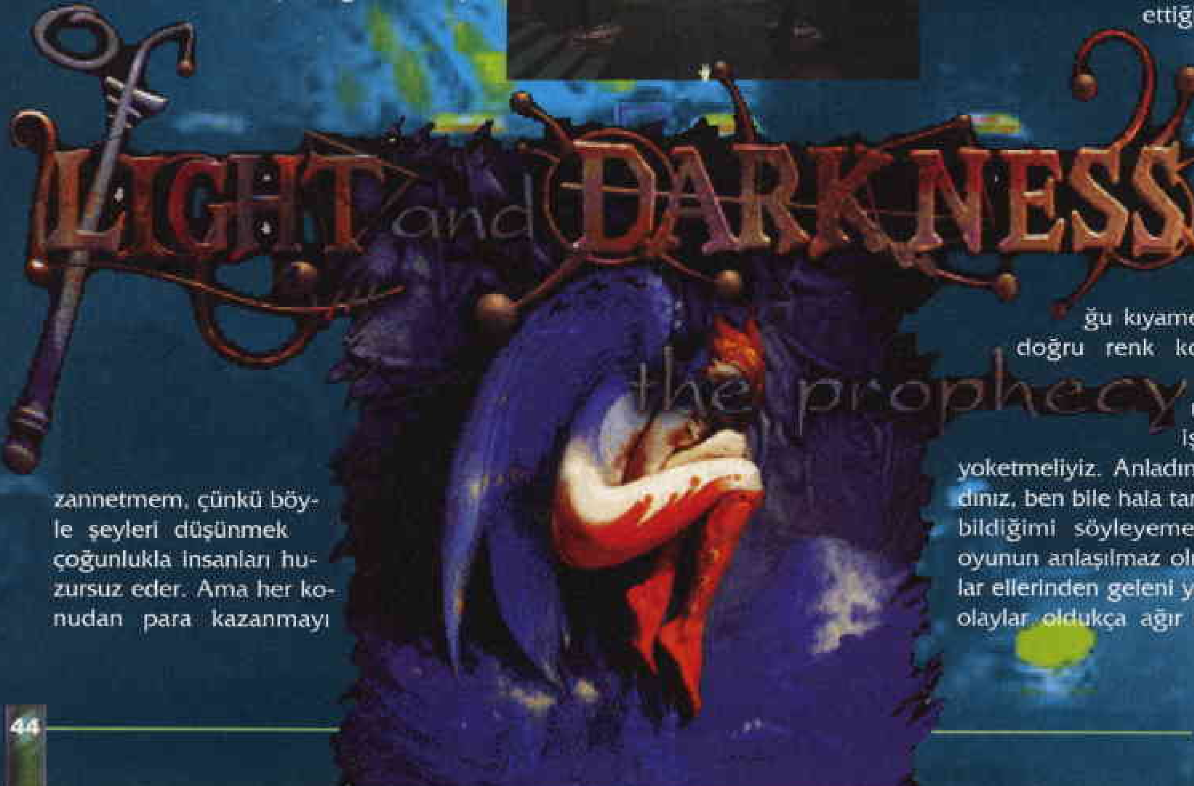
Oyunu hazırlayan firma benim çok tuttuğum şirketlerden birisi. Fallout, Die by the Sword gibi kaliteli yapımlara imza atmış olan Interplay. Bu adamların takdir ettiğim bir yanı var, bir oyunun yeteri kadar kaliteli olmadığına inandıkları zaman bütün projeyi sil baştan yapma cesaretine sahip olması. Söylenilenlere bakılırsa, Of Light and Darkness'ın grafik kalitesine o kadar güveniyorlarmış ki, eğer bir sergide satılacak olsalar, on milyon dolardan fazla edeceğini iddia ediyorlarmış. Bu belki abartı olabilir ama, Of Light And Darkness'ın gerçekten kaliteli, ama bir o kadar da sıradışı bir yapım olduğunu kabul etmek lazım. Oyunu seslendirenler arasında 5. Ele-





ment filminin unutulmaz kadın oyuncusu Lolita Davidovich de var. Ayrıca oyunun yönetmeni Brian Fargo. Tanımıyor olabilirsiniz, şu kadarını söyleyeyim, sadece adının oyun içinde geçmesi bile oyunun belli bir kalite seviyesinin üzerinde olduğunu ispatlamaya yeter.

Of Light And Darkness'ın konusu, nasıl diyim, biraz "tuhaf". İfade etmekte zorlanacağımdan eminim, zaten oyunu görünce siz de anlayacaksınız, oyunun anlaşılmaz ve sürrealist olması için elden ne geliyorsa yapılmış. Oyunda dünyanın kıyamet gününden yırtması için uğraşan, "seçilmiş" bir kişiyi yönetiyoruz. Kıyamet gününü engellemek için, içinde bulunduğumuz köydeki ruhların günahlarını affettirmeliyiz. Bunun için, her ruhun günahını temsil eden eşyasını alıp, o eşyanın hangi günahı ifade ettiğini bulup, doğru günahın odasına gitmeli (toplam yedi günah odası, üç tane de ruhlara ait günah eşyalarının bulunduğu kıyamet odası var) ve doğru renk kombinasyonunu kullanarak günahı ve günahı işleyen ruhu yoketmeliyiz. Anladınız mı? Anlamadınız, ben bile hala tam olarak anlayabildiğimi söyleyemem. Dedim ya, oyunun anlaşılmaz olması için adamlar ellerinden geleni yapmışlar. Hatta, olaylar oldukça ağır bir İngilizce'yle



anlatılmasına rağmen, konuşmaları alt yazıyla görebilmek gibi bir lüksümüz de yok. Keskin kulaklarımıza güvenmek durumundayız.

Gökyüzünden Ateş Yağınca

Köyde dolaşırken, havada açılan pencerelerde Davidovich'in seslendirdiği "Angel" adlı kadınla, kendisi görünmeyen bir "varlığın" konuşmalarına şahit olacaksınız. Bu varlık, kıyamet gününün gerçekleşmesini çok istiyor gibi, ama oyunu oynadığım süre içinde kim veya ne olduğunu göremedim. Yine etrafta dolaşırken bulacağınız piramitleri ve renkli küreleri almayı ihmal etmeyin. Piramitler ait oldukları mekanlara direkt olarak ışınlanmanızı sağlar. Renkli küreler ne işe yaradığını birazdan anlatacağım.

Ruhların günahlarını affettirmek için, üç ruh odasından, ruhların günah



eşyalarını almanız lazım. Bu eşyaları aldığınız zaman, size hangi günaha ait olduklarıyla ilgili minik bir ipucu içeren şeyler söyleyecekler. Örneğin, ying-yang parayı temsil ediyor, para ise "pride", yani gurur günahının odasında affediliyor. Bir günah eşyasını aldığınızda, o eşyanın sahibi olan ruh peşinize düşecektir. Eğer sizi yakalarsa, ruhun bulunduğu yöne doğru gidemezsiniz.



Bu durumdan kurtulmak için üç şey yapabilirsiniz.

● Eşyayı ruha geri verebilirsiniz. Bu durumda ruh, günah eşyasıyla birlikte kıyamet odasına gidecek ve eşyasını oraya koyacaktır. Eğer bir kıyamet odasına üç ruhun günahlarını koymasına izin verirseniz, dünya kıyamete bir adım yaklaşacaktır. Her üç oda üçer günahla dolduğunda ise, dünyanın sonu gelmiş demektir.

● Aldığınız piramitleri kullanarak, bulunduğunuz yerden başka bir yere ışınlanabilirsiniz. Bunun için sağ tuşla Inventory'ye girin, gitmek istediğiniz yerin sembolünü seçin ve SPACE'e basın. Bu işlem, kullanılabilen diğer eşyalar için de geçerli.

● Aldığınız renkli küreleri birleştirerek (kırmızı-yeşil-mavi) beyaz ışık elde edebilir ve ruhu uzun süre etkisiz hale getirebilirsiniz. İşte, daha önce de bahsettiğim küreler bu işe yarıyor. Üç farklı rengin üzerine basıp, sonra da SPACE'e basarsanız, ekranda gördüğünüz ruhlar hasar alacaktır. Bazıları da yokolacaktır. Günahları affettirmek için ise, doğru günah odasını bulduğunuzu düşündüğünüz zaman, doğru renk kombinasyonuyla, günahı, onu işleyen ruh ile birlikte yokedersiniz. Daha önce bahsettiğim ying-yang, yani para, kırmızı yeşil kombinasyonuyla yokediliyor.

Ve Kaçacak Hiçbiryer Kalmayınca

Kasabada dolaşırken, Mouse imlecinin aldığı şekle göre yapabilecekleriniz değişir. Eğer imleç düz el şeklinde ise, çoğunlukla bir şey yapamazsınız. Sadece ruhlarla kısa bir iletişim içine girebilirsiniz.



İmleç hareketli el şeklinde ise, alabileceğiniz bir şey, veya kullanabileceğiniz bir eşya var demektir. Eğer gramofon şeklini alırsa, bulunduğunuz oda hakkında tanıtıcı bilgi içeren, veya genel olarak konuşmalar içeren bir ses demosu dinleyebilirsiniz demektir. Günah eşyalarının hangi günaha ait olduğunu da bu şekilde anlayabilirsiniz. Ding-ding-dong şeklinde bir uyarı zili duyarsanız, genellikle size yardım etmek veya yönlendirmek için bir anons yapılıyor demektir. Dikkatle dinleyin.

Of Light and Darkness, görmeye alışık olduğumuz türden bir oyun değil. Bir Adventure havasında hazırlanmış, ama bu oyunda bir şeyler başarabilmek için kafanızdan çok şansınıza güvenmeniz gerekiyor. Herkesin çabucak hoşlanacağı türden bir oyun olduğu söylenemez, hatta, hangi türden bir oyun olduğu bile söylenemez, ama bu onu sevemezsiniz demek değil. İleri derecede İngilizce'niz, biraz sabrınız ve bayağı bir vaktiniz varsa, Of Light And Darkness oldukça hoşunuza gidebilir. Kimbilir, belki oyundan birkaç ders bile alabilirsiniz.

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

Firma: Interplay
Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, 75 MB HDD, 2X CD ROM



Redline Racer

Motorseverler bilgisayar başına

Red Line Racer, Ubi Software ve Criterian Studios'un ortak yapımı. Aslında piyasaya sürülmesinde geç kalındığını söyleyebiliriz çünkü şu sıralar motorcular kış aylarının kısmi ev hapsinden kurtulmanın mutluluğuyla kendilerini çoktan sokaklara attılar ama yine de bu, onların da bu oyundan zevk alamayacakları anlamına gelmiyor. Açıklamaya geçerek önce ağzınızı sulandırmayı ardından da yazının sonunda üzgünüm ama oyun sadece 3dfx kartı takılı bilgisayarlarda oynanabiliyor diyerek sonraki moral çöküntülerinde ve sinir krizlerinde pay sahibi olmak istemiyorum. Bu size ilk uyarımdı. İkincisine gelince: Level CD'sinde Mayıs ayında vermiş olduğumuz demoyu oynamış olanlar oyunun Direct 3D destekli kartlarda da çalışacağını söyleyecek olsalar bile, ben size denemeseniz daha iyi olur diyerek bir sorumluluktan daha kurtulmuş oluyorum.

Red Line Racer'da motor ve pist sayısı toplamı düşük tutulmuş. Mevcut sayı 6 ise de oyun ilk başta bunlardan sadece üçünü seçmenize izin veriyor. Buralarda elde edeceğiniz birincilikler diğer pistlerle birlikte yeni ve güçlü motorlara ulaşmanın da anahtarı oluyor.



Pistlerin hepsi oyunseverlere ayrı bir 3D dünya yaratıyor. Yarışların sizleri nerelere götürdüğüne gelince oyunda kendinizi bir anda çölde, kumsalda, kanyonlarda veya Avrupa kırsallarının herhangi bir yerinde start çizgisinin hemen ardında bulmanız mümkün. Red Line Racer, tipik Arcade Mode seçeneğinin dışında da Time Trial'la da zamana karşı yarışma şansı veriyor. Gerekli zaman ve donanıma da sahipseniz Network desteği ile İnternet üzerinden, altı kişilik karşılıklı yarışlar da yapabilirsiniz.

Motoru duvara sürttüğünüzde ortaya çıkan kıvılcımlar, devrilmeler, oyuna zevk katan başlıca ayrıntılar.



Tipik asfalt izleri dışında, plajda yarışırken kumun üstünde kalan izler, plajda gözlemleyebileceğiniz dalgalar ve hareketli arka planlar epey etkileyici. Klavyedeki A tuşu motorunuzu şahlandırmaya yarıyor.

Sürücü beklediğimin aksine sürekli mal mal oturan bir tip olarak yaratılmamış. Diğer yarışçılardan yol istemek için el kol hareketleri yapması, kazalarda uçup gitmesi veya bir duvara poster olması çok sık tanık olacağınız olaylar.

Karda motor kullanmak da nerden çıktı ki

Yarışlar sırasında karşınıza çıkan bir diğer güzellik de hava koşullarının zemine etkisi. Sisli, yağmurlu ve karlı havalar sadece grafiklerde kalmayarak motorunuzun yol tutuşunu büyük ölçüde etkiliyor. Güneş parıltısı da sadece grafiklere yansıyan bir diğer ayrıntı olmanın dışında sürüşü zorlaştırıyor. Gece, görüşün daralması halinde farlar devreye giriyor.

İlk pistler oynanırken rakibinizin zekasını aşmakta ve kendinizi iyi bir sürücü olduğunuza inandırmakta fazla zorlanmayacaksınız. Ama rakip yarışçıların değişik zeminlere göre değişik sürüş teknikleri uygulamaları yapay zeka konusunda da çaba sarf edildiğini gösteriyor.

Ayrıntılar oyunun kalitesinin başlıca nedeni ve saniyede 60 kareye varan grafik hızı oyunun neden illa 3dfx istediğini açıklıyor.

Ancak yarışlarda size eşlik eden müzikler çoğu yerde aşka gelmenize yol açacak düzeye ulaşamamış.

Alternatifsiz bir oyun

Red Line, Microsoft'un o mükemmel oyun kolu Force Feedback'i destekliyor. Bu joysticki kullanma şansına çok azınızın sahip olduğunu biliyorum ama ben oyunda böyle bir desteğin varlığını görünce ilk iş olarak Berker'in yolunu tuttum ve bir kaç saatlik denemelerimden sonra aleti bilgisayarıma almam lazım gerekenler listesine koydum.

Başka bir alternatifiniz olmadığı gerçeği bir yana bırakılsa bile hızlı ve dinamik grafikler oyunun kalitesini en iyi şekilde ortaya koyuyor. Zaten geriye de satın almamak için fazla bir neden kalmıyor.

Ozan Ali Dönmez
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Ubisoft
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 3D Hızlandırıcılı Kart,
4X CD ROM



INTERSTATE 76 Nitropack



1970'lerde Yol Çetelerine Karşı...

1970'lerin başındayız. Ama bizim bildiğimiz 70'ler değil burası. Amerika tam bir kaos içinde. Büyük çaplı konvansiyonel bir savaştan yenik çıkmış, adalet sistemi tamamen çökmüş ve başa son geçen başkan da elinden bir şey gelmeyeceğini anlayınca işi bırakıp kaçmıştır (tanıdık geldi mi?). Benzin ise bir iç savaş çıkmasına sebep olacak kadar az bulunmaktadır. Elde kalan rezervler de kurumak üzere olduğundan, artık benzin altından daha değerlidir. Ve artık yollarda yeni bir tür trafik canavarı dolaşmaktadır; ellerine geçirdikleri her tür silahı arabalarına monte eden yol çeteleri. Amaçları belli değildir, haklarında tek bilinen önlerine gelen herkese saldırdıkları, bunu yaparken de özellikle benzin kaynaklarını hedef almaları. Polisin de bu çetelere karşı artık yapabileceği bir şey yoktur. Ve kanunun bittiği yerde yeni bir tür kanun ortaya çıkar: VIGILANTE.

İlkinin çıkmasından yaklaşık bir yıl sonra Activision, Interstate 76'- Nitropack ile araba savaşı piyasasına geri döndü. Zaten güzel olan bir oyunun üzerinde pek fazla değişiklik yapmadan, yeni bölümler, arabalar, silahlar ve tabii ki 3Dfx desteği ekleyerek piyasaya sürmüşler. Çok da iyi etmişler.

Oyun oldukça zor. İlk senaryonun ilk görevini geçene kadar yaklaşık on kere tekrar tekrar oynadım. Ve sonradan anladım ki, sadece iyi bir sürücü olmak yetmiyor, araba parçalarından da bir o kadar anlamak gerekiyor.

Arabanızı önünüzdeki göreve göre ayarlamanız çok önemli. Bir görevde uzun süre takılmanız çoğu zaman sizden değil de, arabanızın bir tarafının aksamasından kaynaklanıyor olabilir. Mesela, çok kasisli , girdili-çıktılı bir yolda, arabanıza bol bir süspansiyon sistemi (sway bars) takarsanız, ilk girdiğiniz derin çukurdan çıktığınızda taklalar atmanız mümkün. En uygun parçaları bulmak için oyunu bir süre oynayıp arabanızın üzerinde ayarlamalar yapmanız gerekiyor. Ancak böyle en kullanışlı arabayı elde edebilirsiniz. Arabanıza takabileceğiniz o kadar fazla parça varki, adamlar bu parçalar için gazete kağıdı boyutunda bir liste hazırlamışlar. Tabii bunların arasında envai çeşit silah da var. Çeşitli kalibrelerde mermi atan silahlardan tutun, düz ve havan topları, alev makinelerinden, arkanızdan yağ, çivi ve mayın bırakanlarına kadar ne ararsanız satılıyor piyasada. Tabii bu parçaları yollarda parçaladığınız diğer arabalardan alıp elde geçirdikten sonra da kendi arabanıza takabilirsiniz.



Oyun belli bir konuyu takip etmeyen bir seri görev şeklinde dizayn edilmiş. İlk oyunun üç yıl öncesinde geçtiğinden, Groove Champion henüz piyasada yok, bu oyunda onun gelecekte öldürülecek olan kızkardeşi Jade Champion'u, Taurus'u ve maymun adam Skeeter'ı yönetiyoruz. Taurus'un 6, Jade'in 5, Skeeter'ın ise 4 görevi var. Her üç senaryoyu da bitirdikten sonra, çok gizli dördüncü senaryoyu oynama hakkına sahip oluyoruz.



Acaba Değer mi ?

Interstate 76'yı daha önce oynamadıysanız, bu oyuna vereceğiniz her kuruşa değecektir, ama zaten orjinal oyuna sahip olanların, bunu da almadan önce şöyle bir durup düşünmeleri gerekli. Oynanış şeklinde hiçbir değişiklik yok, sadece birkaç yeni araba ve silah. Ayrıca ilk oyundaki gibi her bölümün başında ve sonunda demo yok. Son söz olarak: Çok zor olmasının dışında bir falsosuna rastlayamadığım ve Interstate 76 olmadan da çalışabilen Nitropack'i, bütün eski araba ve savaş meraklılarına tavsiye ediyorum.

BLAXIS



LEVEL KARNESİ

3D SİMÜLASYON

Firma: Activision
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 90 MB HDD,
4X CD ROM



FORSAKEN

Terkedilmiş bir dünya

Yıl 2113. İnsan ırkının doğum yeri olan Güneş Sistemi şimdilerde yalnızlığına terk edilmiş bir durumda her türlü savunmadan yoksun olarak yeni sahiplerini bekliyor. Oysa sadece bir kaç yıl öncesinde insanlar teknolojide ulaştıkları son nokta nedeniyle hiç bir gücün, onların defans uyduları yönetimindeki devasa gemilerini, mayınlarla doldurdukları gezegen yörüngelerini ve bilgisayar kontrollü saldırı sistemlerini aşamayacağı düşüncesinin rahatlığı içindeydi.

İnsan ırkını hiç bir yabancının yok edemeyeceğini düşünüyorlardı ve gerçekten de düşündükleri gibi oldu. Komik gerçek insanların yaptıkları bir takım deneyler sırasında kendi kendilerini, hem de evrenin en güçlü ve tehlikeli enerji kaynağını kurcalarken yok edecek olmalarıydı.

Bilim adamları maddenin gizemine kapılınca uzun yıllardır sürdürdükleri çalışmaları daha da derinleştirdiler ve atomu çok ufak parçalara ayırmayı başardılar. Bu çalışma insanlığa yeni ufuklar açmakla beraber bir takım tehlikeler oluşturmaktan da geri kalmadı. Aslında korkunç son önceden de biliniyordu ama kimse bilim adamlarını durdurmayınca yeni bir deney sırasında kontrolden çıkan fizyon reaksiyonu oluşturduğu etkiyle Güneş Sistemini harabeye çevirdi.

Yörüngesinden çıkan gezegende, atmosferin de yok olmasının etkisiyle radyasyon banyosunda maruz kalmış insanların ölmesi kaçınılmazdı. Haberin başka ırklara ve sistemlere ulaşması uzun sürmedi. Teocracy İmparatorluğunun senatörleri zengin kaynaklara sahip dünyayı denetim altına alabilmek için robot askerlerinin gezegen yüzeyine yayılmasını sağladılar. Daha sonraki adımları dünya üzerinde değerli gördükleri her şeyi alıp götürmek oldu.



Tüm bu olayların birkaç ay sonrasında dünya artık apayrı bir görünüm kazanmıştı. Evrende ne kadar avcı, paralı asker, uzay korsanı ve pislik varsa hepsi kendilerinde buldukları hakla gezegeni ikinci kez yağmalamaya başladılar. Yer çekimine karşı koyan motosikletleri ve ölümcül silahlarıyla onlar, birbirlerine ve ölü dünyanın robotlarına karşı kaybedenin yaşama da veda edeceği bir savaşın içine girdiler.

Bu kadında kim?

Forsaken, Acclaim Software tarafından hazırlanmış bir oyun. Türünü en iyi olarak Descent benzeri bir FPS (First Person Shoot'em Up) olarak tanımlayabiliriz. Normalde yeni bir oyun aldıktan sonra kapak ve kitapçıkları derin derin incelemektense, hemen içindeki CD'ye saldıran biri olmama rağmen, belki de ilk defalığına bu kez kapakta yer alan yanağına kalp şeklinde bir tatoo yaptırmış gözü yaşlı çıplak kadın, arka plandaki siyah ve beyaz renk kurak topraklarla birlikte dikkatimi çekmeyi başardı. Zaten Forsaken'ın yapımcıları, oyun piyasaya çıkmadan çok önce Internet'teki bu çıplak kadın resmi üzerine kurulmuş reklamları sayesinde ilgi çekmeyi başarmışlardı. Neyse en iyisi biz de onlara bir aferin diyerek (çok umurlarındaydı) geyiği kısa keselim ve oyuna geçelim.

Oyun, insanların büyük ümitlerle geliştirdikleri teknolojinin kendi sonlarını hazırlamasından sonraki gelişmeleri konu alıyor ve şimdiki amacımız gezegende değerli ne bulursak ele geçirmek.

Forsaken, yarattığı üç boyutlu dünyayı tıpkı Descent'te olduğu gibi bir ucundan diğer ucuna ama bu kez uçan motorlar kullanarak kat etme imkanı tanıyor. İnsan ırkının kendi kendini yok etmeden önce hazırladığı yer altı tünellerini ve bina koridorlarını dolaşırken göreceğiniz hareketli cisimlerin hepsi düşmanınız.

Her motor en başta iki farklı silahla donatılmış. Ama asıl güzel olan oyun akışı ile birlikte sağdan soldan toplayacağınız aralarında güçlü lazerlerin, makineli tüfeklerin ve alev makinesinin de yer aldığı 6 çeşit silahın olması. Power Podlarla etkisini arttırabileceğiniz bu silahların dışında üç çeşit mayın ve altı çeşit füze oyunun bütününde değişik yerlerde ele geçirilmeyi bekliyor.

Oyunda 16 karakter var ve hepsi



farklı hız, ivme, kalkan gücü ve mermi özellikleriyle birbirinden ayrılıyor. Her motorcu için motorun zarar görmesi veya tamamen patlaması halinde duyacağınız farklı ses dosyaları hazırlanmış.

Eğer daha önce Descent oynamadıysanız, Forsaken'da 360 derece dönebilen aracı kontrol etmekte ilk başlarda zorluk çekebilirsiniz. Zaten bu yüzden de tavan-taban duygunu bir süre sonra kaybetmenizi engellemek için eklenen Auto-level moduyla farkında olmadan ters çevirdiğiniz gemi yeniden düz halini alıyor.

Oyun iki farklı şekilde oynanabiliyor. Bunlardan ilki olan Single Player'da yapmanız gereken çıkış yolunu bulabilmek. Bunu yaparken de çoğu zaman gerekli anahtarları ele geçirmek veya büyük bir patlamayı size verilen zaman dolmadan önce engelleyebilmek gerekiyor.

Forsaken'ı biraz dikkatli oynamanız halinde etraftaki altın külçelerini bulmanız oldukça kolay. Onlardan 10 tanesi bir hak demek. Yine de toplayıp toplamamak kendi isteğinize kalmış. Haritada bir de altın kadar çok olmasa bile kristaller yer alıyor. Ne yazık ki benim henüz oyunu bitirmek için yeterli zamanım olmadı ama eğer 15 bölümün sonunda kristallerin hepsini eksiksiz olarak toplamayı başarabilirseniz oyunun size bir sürprizi olacak.

Bölümler arasında büyük bir konu bağlantısı bekliyorsanız Forsaken sizi biraz üzecektir. Ama yine de sadece yeni grafiklerle karşılaşmak bile bölüm geçmeyi heyecanlı hale getiriyor.

Peki ya oyunun zorluğu? Forsaken, dört farklı zorluk seviyesi içeriyor ama ilk üç bölümünü kolay bulacağınız normal mod bile bir süre sonra sapıtmaya başlıyor.

Düşmanların düşük zeka seviyesinin oluşturduğu boşluk, sayılarının arttırılması ile doldurulmaya çalışılmış. Açıkçası ekranda hep aynı şekilde hareket eden onlarca düşmanın varlığındansa, daha ileri bir yapay zeka ile donatılmış az sayıda düşmanı tercih ederdim.

İt dalaşları

Forsaken'ın iki şekilde oynanabildiğinden bahsetmiştik. Bunlardan ikincisi, belki de oyunun en zevkli kısmı olan Mutliplayer. Çoklu oyuncu seçeneği farklı şekillerde oynanabiliyor ve seçtiğiniz şekle göre amacınız belirleniyor. 16 kişinin bir arada oynamasına izin veren çarpışmalar kimi zaman altınları toplama veya bayrağı ele geçirme mücadelesi olarak devam ederken kimi zaman da heyecanlı it dalaşlarına dönüşüyor.



Oyunu, Descent ve kopyalarından ayıran en görünür özellik bir çok ayrıntıyla donatılmış grafikler. Farklı duvar kaplamaları ve ışıklandırmalar iyi ki de 3dfx almışım dedirtecek düzeyde. Grafik kalitesinin beni etkilediği inkar edemeyeceğim bir gerçek ama yine de oyunun ona karakter kazandıran başka yönleri de var. Ayrıca son zamanlarda bir oyunu oyun yapanın sadece grafikler olmadığını kafama iyice sokacak kadar tecrübe edindim.

Kontrolleri amatör Forsaken'cıların bazıları için zor olabilir dediysem de kontrol tuşlarının klavye alışkanlığınıza göre değiştirilebilmesi, ve birden çok kontrol aracının aynı anda kullanılabilmesi mümkün.

Forsaken'ı, bu yazıyı okumadan önce oynayanlar da tahmin ediyorum bir süre sonra benim gibi büyük bir eksikliğin farkına varmışlardır. Oyunda Descent'tekinin benzeri bir haritaya rastlamak mümkün değil. Herhalde koridorların o kadar da karışık olmaması ve kaplamaların her yerde farklılık göstermesinin bir sonucu bu eksikliğin en önemli mazereti.

Oyun grafikleri çeşitliliğiyle gerçekten de oldukça renkli ve çekici bir görünüm kazanmış. Dinamik ışıklandırmalara, patlamalara ve kıvılcım saçan elektrikli alet edevata bir çok yerde rastlıyorsunuz.

İşte 3DFX farkı

Forsaken, her ne kadar ben illa da 3DFX istemem, normal bir grafik kartıyla veya Direct3D ile kaliteli ve hızlı grafikler sunarım diyorsa da siz ona fazla güvenmeseniz yerinde olur. Voodoo1 takılı bir Pentium-200'le saniye de 30-40 kare arası görüntü elde etmeniz mümkünken bu hız Voodoo2'de 50-80 kareye kadar çıkıyor.

Özetle grafik yönünden başarılı, ses efektleri ve müzikleriyle idare eden, oynaması zevkli bir Descent benzeri olması nedeniyle Forsaken benden dört yıldızın yanında bir de aferin almayı haketti.

Ozan Ali Dönmez
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ

3D ACTION

Windows 95, Pentium 133+3DFX veya Pentium 166, 16 MB RAM,4X CD ROM





***Zamanı gelmişti...
Formula 1 sezonu başlayalı neredeyse 2 ay oluyor. Yarışları izledikçe o heyecanı ben de yaşamak istiyordum. Tamam kabul ediyorum bilgisayarda kullanmakla gerçek bir F1 arabası kullanmak arasında dağlar kadar fark var ama hiç olmamasından iyidir.***

Şu an saat tam olarak 05:32 diğer deyişle sabahın körü. Kulaklıklarımda hafif hafif Massive Attack (müzik sayfasında daha geniş değineceğim) çalıyor. Geçen ay da yazılarımı yazmaya gece yarısı başlamış sabaha doğru bitirmiştim. Tabii ki bu yazma işi birden fazla gece sürüyor. Önceki ay da gece yazmıştım, ondan önceki ay da... Gündüz olmuyor, yazamıyorum... Genelde okul engel oluyor ama ne zaman yazıcam diye heves ve azimle oturdumsa bilgisayar karşısına hep bir sorun çıktı. "Banane kardeşim Phantom musun, nesin? Anlatsana artık oyunu..." diyebilirsiniz. Tamam anlatacam ama bunları yazmaya da mecbur hissettim kendimi. Buna bir nevi günah çıkartmada diyebiliriz. Umarım hayatta dilediğiniz her şey gerçekleşir. Her neys...



Yarışşş Zamaanıı!!

Ubisoft'tan çıkan F1 Racing Simulation, FIA (Formula 1 World Championship) logosu taşıyor ki bu oyunun ileri derecede gerçekçiliğe sahip olduğunu gösteriyor. Multiplayer özelliği ile 8 kişiye kadar Network üzerinden oynanmasına müsaade ediyor. Oyunda Multiplayer ve Single player özellikleri tamamen birbirinden ayrılmış. Oyunun açılış ekranında sizden seçiminizi yapmanız bekleniyor. Çekirge! Ya şimdi Ya da hiç... Seçimini yapmalısın... Ok. Nagazatsukasuna! Oyun çok kullanışlı ve şık bir menü penceresine sahip. Configure seçeneğini kullanarak ekran, ses ve kontrol ayarlarını yapabilirsiniz. Özellikle kontrol ayarlarında Details bölümünden gaz pedalı ve fren hassasiyeti ayarlarını dikkatli yapmalısınız.

Seçim Zamanı!!!

Yukarıdan aşağı doğru ilerleyerek gidelim. Eğer Realistic seçeneği aktif durumda ise zorluk derecesini ayarlamalısınız. Gerçekten iddialı olmak istiyorsanız eğer Easy'den başlamalı ve tecrü-









be kazandıkça zorluk derecesini yükseltmelisiniz. Sırada yarış stili var. Championship, Single Race vb. seçeneklerde birini seçmelisiniz. Tabii ki en iyisi Single Race ile başlamak. Sürücü ve takım seçerken şaşırmanıza hiç gerek yok. Hatta şaşırmayın. Çünkü oyun 1996 yılı baz alınarak hazırlanmış. 98 oyunu olmasına rağmen 96 takvimini baz almaları çok ilginç, oyunla çok uğraşmışlar herhalde. Ayrıca pist seçimini yaparken Info düğmesini kullanmayı unutmayın. Böylece pistin yarış rekorlarına ve pist hakkındaki bilgilere göz atabilirsiniz.

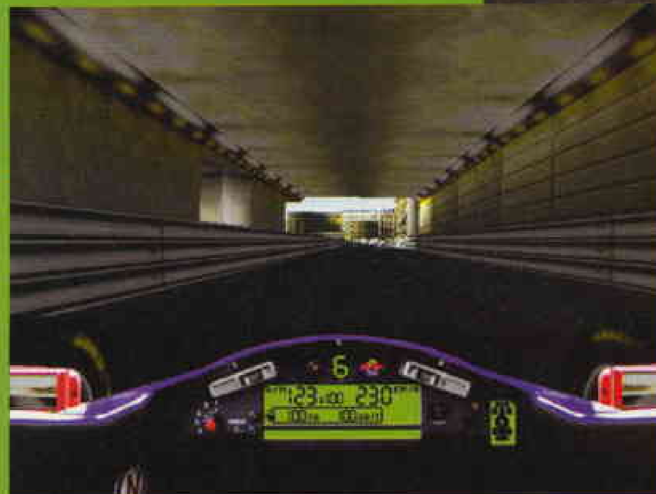
Arabalar da sevgi ve ilgi isterler...

Tüm bu seçimleri yaptıktan sonra yavaş yavaş yarışa geçebiliriz. Bu simülasyonda hem sürücü, hem şef mühendis hem de Pit Stop sorumlusu olarak görevliyiz. Ama önce araba ile ilgili ayarları yapmamız gerekli. Seçtiğiniz zorluk derecesine yapmanız gereken ayarlar değişiyor. Mesela Easy'de hava, vites otomatik/manual ayarı yaparken, Expert'te süspansiyon ayarları da dahil olmak üzere tecrübe ve bilgi isteyen ayarlar mevcut. Tüm bu ayarlar senelerce şampiyon olmuş bir motorun, mühendisleri tarafından hazırlanmış. Hangi marka olduğunu hala tahmin edemediyseniz bir ipucu daha vereyim; bu sene formula yarışlarına kendi isimleri altında motor vermiyorlar. Evet doğru bildiniz: Renault. Oyunu oynamak için biraz fedakarlık yapmanız gerekli, çünkü oyun oldukça güçlü bir sistem istiyor.

Phantom









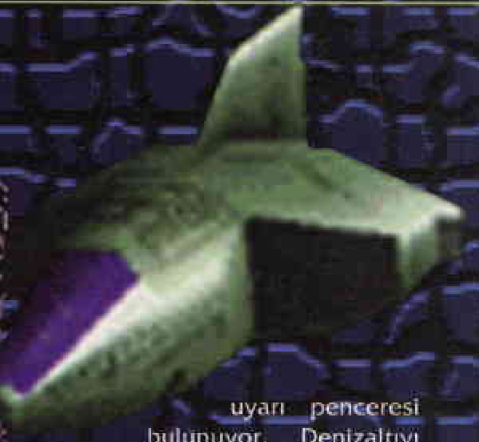
LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Ubisoft
Pentium 120,
16 MB RAM, 87 MB HDD,
4 MB 3dfx, 4X CD ROM







Minik Dalgıçların Dünyası

Etrafımızda neler dönüyormuş da bizim haberimiz yokmuş. Meğer denizlerin dibinde bizden habersiz minicik insanlar yaşıyormuş. Bu utanmazlar, bizim denizlerimizde kurdukları minicik minicik şehirlerde, kendi aralarındaki güç çatışmaları, para hırsı, iç savaşlarla uğraşıyorlarmış. Kendilerine kurdukları bu ufacık uygarlıklarındaki iki şehir arasında savaş çıkmak üzere. Biz de ister istemez bu savaşa karışmış, hazır karışmışken de iki taraflı oynayarak cebini doldurmak isteyen bir tüccar/askeri yönetiyoruz.

Kontrol ettiğiniz minik denizaltıyla şehirden şehire yiyecek, oksijen, thorium (denizaltı insanlarının enerji ve oksijen kaynağı) ve maden taşıyarak para kazanabilirsiniz, ama ticaretle fazla para kazanmanız mümkün değil. Gerçekten para kazanabilmek için size verilen askeri görevleri başarıyla bitirmeniz gerekiyor. Tabii bir şehir adına başarıyla bitirdiğiniz her görev, diğer şehre bir şekilde zarar vereceğinden, kısa zamanda kendinize düşman kazanacaksınız. Bu yüzden, çabuk elden silahlanmanız gerekecek. Silah da bedavaya satılmadığından, görev almadan önce denizaltında dolaşıp yukarıdaki düşüncesiz insanların denize attıkları çöplerin arasından işinize yarayabilecek olanları toplayıp satmanız gerekiyor.



Arabirime bakış

Oyunun arabirimi şimdiye kadar gördüklerimin arasında en iyilerinden birisi diyebilirim. Her şey o kadar temiz ve açık ki, her an ihtiyacınız olan her türlü bilgiyi ekrandan rahatlıkla takip etmeniz mümkün. Ekran düzenine şöyle bir bakış atacak olursak, ekranın en üstünde soldan sağa, denizaltının doğrultusu, denizaltıya bağlı olan aletlerden o an kullanılmakta olanı, ortada istediğiniz zaman değiştirebileceğiniz harita, alt ve arka görünüm penceresi, sağda kullanmakta olduğunuz silah, en sağda ise kalkanlarınızın gücü ve radyasyon uyarı penceresi bulunuyor. Denizaltıyı içeriden veya dışarıdan görebiliyorsunuz. Yedeğinize bir şey almanız gereken görevlerde dış görüntüden oynamanızı tavsiye ederim.



Oyun içinde gezebileceğiniz birçok şehir, maden ve rafineri var. Bunların arasında gezerek, bir yerden ucuza aldığınız malları diğerinde pa-



halıya satarak, veya askeri görevleri alıp başarıyla tamamlayarak para kazanabilirsiniz. Bir şehre girebilmek için, yarım küre şeklindeki kubbeye yaklaşıp, içeri girip girmek istemediğiniz sorulduğunda "y"ye basmanız gerekiyor. Şehre girince karşınıza ticaret ve haber ekranı çıkacak.

Biraz alışveriş

Trade: Bu seçenekten geminize takılabilecek alet ve silahları alabilirsiniz. Bu aletler her şehirde farklılık gösteriyor ve çoğu bazı görevleri başarabilmeniz için gerekli. Mesela, Magnet olmadan maden taşımanız gereken görevleri başaramazsınız. Bazı görevler de, görevde mutlaka kullanılması gereken alete sahipseniz veya alabilecek paranız varsa seçilebiliyor. Trade ekranında solda alabileceğiniz aletler, ortada denizaltınızdaki aletler ve denizaltının bir resmi, sağda ise almış olduğunuz ama henüz denizaltıya takmadığınız aletler var. Trade ekranında

Goods'a basarak geminize alabileceğiniz ticari malların listesini görebilirsiniz. Bu malların fiyatları her an değişmekte, ayrıca alım-satım fiyatları arasında bayağı fark var. O yüzden, bir şey alırken, diğer şehirde satıp kara geçebilecekseniz alın.

Trade ekranında ana pencerede bazen size gelen mesajlar ve genel haberler olacaktır. Bunları da iyi takip edin çünkü oyunun gidişatı hakkında önemli bilgiler ve kısa yoldan para kazanabileceğiniz görevler bunlarda gizli.

Kontroller...

Oyunda kullanılan kontroller şöyle:

F1: İçten görüntü
F2: Dış görüntü.
F3: Alt görünüşle harita arasında seçim.
F4: Arka görünüşle harita arasında seçim.
F6: Büyük harita ve görev açıklamasının bulunduğu ekran.
F7: Bize gelen mesajların listesi.
F8: Üstteki bütün göstergeleri açıp kapar.
F10: Çözünürlük
F11-F12: Işık ayarı
Ğ-Ü: Denizaltıya bağlı cihazlar arasında seçim yapmak.
CTRL: Seçilen cihazı kullanmak.
A-Z: İleri-geri hareket.
S-X: Yukarı aşağıya hareket.
SPACE: Ateş

GENEL TAVSİYELER:

→ Maden taşıma, bozulmuş bir denizaltıyı kurtarma gibi yedeğinizde büyük bir nesne taşıdığınız görevlerde, yanınızdaki nesneyi şehrin biryerlerindeki ortası siyah delikli binaya bırakmanız gerekiyor. Aksi halde, yedeğinizdeki nesneyle birlikte şehre giremezsiniz.

→ Görevinizi bulabilmek için, görev açıklamalarını çok dikkatlice okuyup görevin ne yönde olduğunu öğrenmelisiniz. Ekranda görevin yönünü size ayrıca gösteren bir işaret yok. Görev açıklamasında kabaca anlatılıyor. Bulmak size kalıyor. Görev yerine yaklaşınca göreviniz yeşil bir kareyle işaretleniyor.

→ İlk alabildiğiniz görev olan Thorium toplama görevini başarmak için, Thorium madenini bulduktan sonra (turuncu bir kristal) elektrik silahıyla vurup küçük parçalara ayırmanız lazım. Daha sonra Suck-o-matic yardımıyla bu parçaları gemiye çekersiniz.



→ Thorium ve Pearl toplamanız için Suck-o-matic, madeni eşyalar ve araçları taşımak için Magnet, organik maddeleri ve büyük parçaları taşımak içinse Grappling Hook almanız lazım.

Huzur verici bir oyun

Sub Culture sessiz ve derinden ülkemize gelmesine rağmen, kalbimi kazanmayı başardı. Genel olarak savaş oyunu olmasına rağmen çok huzur verici bir atmosferi var. Denizaltınızla dolaşırken etraftaki balıkları ve deniz canlılarını seyretmek, gündüzleri denizin yüzeyine vuran güneş ışığı huzmelerinin hafifçe gözünüzü alması, denizin narin narin dalgalanması sizi gerçekten denizin altında olduğunuza inandırıyor. Müzikler ise tam anlamıyla mükemmel. Hafiften Enigma havası sezdim müziklerde, ve bu da oyun için bir artı puan. Açık denizlerde gezerken huzur verici, hafif bir müzik çalarken, bir denizaltı mağarasının karanlık derinliklerine doğru yol almaya başladığınızda size çaktırmadan ürkütücü bi melodiye dönüşebiliyor. Harika.

Öyle ağır bir oyun değil Sub Culture. Evet, bayağı zor ama ciddi görevlerin altında, çok ince esprilerle karşılaşabiliyorsunuz. Bu demek değil ki Sub Culture sulu bir oyun, bazen sinirden kudurmanıza neden olacak oyunlara alet olabiliyorsunuz. O yüzden kimin tarafını tuttuğunuza dikkat edin. Son söz, bu oyunu alın, oynayın. Günün verdiği bütün stresinizi alacağından emin olabilirsiniz. Akvaryum seyretmek huzur verir derler. Sub Culture oynarken sanki akvaryumu içeriden seyrediyor gibi oluyor insan (Bu aralar bu huzur işine fazla taktım, bakalım ne çıkacak sonunda).

BLAXIS



LEVEL KARNESİ

SİMULASYON

Firma: Ubi Soft
Windows 95, Pentium 133, 16 MB RAM, 80 MB HDD, 2 MB SVGA Ekran Kartı



Oyun Hileleri

Ah evet, gerçek hayatta hilekarlar pek sevilmez, ama bilgisayar oyunlarında durum farklıdır. Makine belki aptaldır, ama genelde ne yaptığını bilir, bu yüzden sık sık kaybetmek normaldir. Asla denemekten vazgeçmeyin, fakat eğer üç yüz defadan sonra sıkılırsanız bu sayfaya bir göz atın, ya da Cumartesi günleri bizi arayın. Her ne kadar hiç bir hile yüzde yüz garantili değilse de, genelde işe yararlar, tabii doğru uygulandılarsa. Bu arada hemen hatırlatayım, piyasada bulunan her oyunun içinde hile bulunmayabilir, ya da olan hileler basit bir kod girmekten daha fazlasını gerektirebilirler, bu yüzden siz yine de en eski kuralı unutmayın, sık sık Save edin ve tekrar deneyin, sonuçta mutlaka başarırsınız. Hilesiz bölüm geçmek kadar tatmin edici pek az şey olduğunu o zaman farkedeceksiniz.

Army Men

Bu oyunda hile kodlarını girebilmek için oyun esnasında Escape tuşuna basmalı, sonra da klavyeden kelimeleri dikkatle yazmalısınız, işte ihtiyacınız olanlar:

Succumb - Oyunu kaybetmenize sebep olur

Triumph - Oynadığınız bölümü başarıyla bitirmenizi sağlar

Aeroballistics - Tam bir hava desteğine kavuşmanızı sağlar

Invulnerable - Çavuş ölümsüz olsun istiyorsanız bu işinizi görür

Paralysis - Düşmanlarınız oldukları yere çakılıp kalırlar ve kolay hedef olurlar

Telekinetic - Önce haritada Çavuş için güzel bir yer seçin ve bu kodu yazıp onu oraya ışınlayın

Plethora - Bol bol cephane için bu kodu seçin

Occultation - Bu Çavuş için görünmezlik sağlar, tabii ateş etmediği sürece

Kahuna - Hediye sepeti, ölümsüzlük ve daha pek çok hile bir arada çalışır

Dark Colony

Zor ama güzel oyun, atmosferi tüyler ürpertiyor. Fakat zorlanıysanız hemen aşağıdaki kodları deneyin. Bu kodları Chat Bar, yani ekranın altındaki mesaj kısmını kullanarak gireceksiniz, tam hatırlamıyorum ama sanırım Enter tuşuyla açılıyordu, işte ilacınız:

Dark Colony

SLAG NET - Tüm haritayı görebilmek oldukça faydalıdır

WE NEED EQUIPMENT - Anında 10000 ünite Petra gazı alacaksınız, işin güzeli bu hile Multiplayer oyunlarda da işe yarıyor, ama tüm oyuncular için!

Incoming

Bu oyunun hile kodları kendi içinde gizli, hem de ana menüde! Hile seçeneklerine ulaşabilmek için yapmanız gereken şey ise ana menüdeyken klavyeden NUMBERONEDACRESTREET yazmak, eğer doğru yazabilirseniz ekran değişecek ve önceden gizli olan pek çok hile seçiminize sunulacaktır.

Lords of Magic

Bu oyun için de beni pek çok kişi aradı, hileleri ise ancak elde edebildim, derhal bir yere not alın çünkü ben çok unutkanımdır! Eğer maceralarınızda zorlanıyorsanız o zaman hemen CTRL ve \ tuşlarına basarak hile menüsünü ekrana getirin, burada aşağıdaki kodları girin ve sonuçlara hayret edin:

Jackpot - Tam 200 altın, kristal ve bira! Adamlarınız ayyaş ve mutlu olacaklar.

Marathon - Bu hile seçili olan gruba tam 1000 hareket puanı verir.



Puff - Grubum çok zayıf demeyin, bu hile ile bir adet Dragon bedava!

Hocuspocus - Tanıdık bir kelime, etkileri ise muhteşem! Seçili olan gruba 1000 mana verdiği gibi, tüm büyüleri de öğrenmenizi sağlar.

The Reap

Oldukça güzel bir Shoot-em-up, ama siz hep aynı noktada GÜMMM! O zaman Password olarak aşağıdakileri girmeyi bir deneyin, bakalım değişiklik olacak mı?

Diesheepdie - Oyuna çok daha güçlü silahlarla girin, daha iyi bir izlenim bırakın!



Absolutenot - Hala ölüyorsanız o zaman bu hileyle ölümsüz olun gitsin, nedir yani?

Sdivinorum - Ölümsüz olmak istemiyorsanız bari sınırsız hak alın.

Toughguy - Düşmanlar beni kesmiyor, daha güçlüleri saldırsın, diyenler için özel, ama ölümlüyken deneyin bakalım!

Sonraki bölümlere geçmek için ise şunları girin:

2. seviye - qbkcbedb

3. seviye - cdcbudc

4. seviye - 5cmcb4fsb

Mecwarrior: The Titanium Trilogy

Titanium Trilogy içinde tam üç oyun toplanmış durumda, Mechwarrior 2, Ghost Bear's Legacy ve Mercenaries, hileler üçünde de çalışacak şekilde düzenlenmiş. Aşağıdaki kodları oyun esnasında CTRL, SHIFT ve ALT tuşlarının üçüne de basılı tutarak klavyeden girin, aynı kodu ikinci defa girmek hileyi kapatır unutmayın:

SU - Ölümsüzlük avuçlarınızda!

IS - İşte sınırsız cephane, parmağınızı tetikten çekmeyin!

OO - Isıya güdümlü hedefleme sistemi devreye girsin.

IT - O anda seçili olan hedefe bir Nuke atın, bir daha yazın bir daha atın!

RE - Seçili hedefi anında havaya uçurun, kim uğraşacak şimdi onu kovalamakla!

IN - Ne, siz hala robotunuza Jump Jet takmadınız mı? Ne ayıp!

CR - Sınırsız Jump Jet yakıtı, ayağınızı yerden kesecek!

LI - Bu görev de başarıyla bitsin artık, daha bir sürü işim var!

Mortal Kombat Trilogy

Bu oyunla ilgili pek çok kişi hile kodu sordu, bu normal bir şey ama bazı arkadaşlar Cheat Hattı telefonunda tüm karakterlerin tüm hareket kombinasyonlarını sordular ki, işte o imkansız! Buna ne zaman ne de sayfa yeter, fakat kod olayına sanırım bir cevap verebile-

ceğim. Oyunun içinde gizli bir seçenek var ve buradan çeşitli hileler yapılabiliyor. Buna ulaşmak için Options menüsünde iken bir patlama sesi duyana dek şu tuşlara basılı tutun, Yukarı, Koşma ve Player 1 ile Player 2 için Block. Eğer işe yararsa Options menüsü içinde "?" şeklinde yeni bir seçenek belirecek, burayı seçin.

Outwars

Bu kodlar oyunun tam versiyonu için kullanılabilirler, eğer o yaratıklar sizi çok fazla uğraştırıyorsa bir deneyin, oyun içinde klavyeden yazarak kullanın:

Macleod - Ölümsüz olun ki ölüm saçabilesiniz.

Keymaster - Jet Pack yakıtı sudan ucuz ve sınırsız.

Dirtyharry - Artık cephane tasarrufuna gerek yok, saçın mermileri.

Buzz - Bir çift kanat ile daha uzun süre havada kalabilirsiniz.

Phantom - Artık F11 ve F12 tuşlarıyla düşmanlarınız hakkında bilgi edinebilirsiniz.

Snipsnip - Cinsiyetinizi değiştirin. Hayır, hayır, oyundaki karakterinizin!

Gohome - Başladığınız yere dönmek gerekirse bunu kullanın.

Thrasher - Bütün düşmanları radarda görmek için gerekli kod bu.

Timewarp - Görev süresini dondurup rahat bir nefes alın.

JumpX - Diğer bölüme geçmek için kullanın ve X yerine bölüm adı girin. Mesela "jumpoasis" gibi, gidebileceğiniz bazı bölümlerin isimleri ise şunlar; Oasis, Ragnarok, Juggernaut, Anubis, Dead.

Terracide

Nadir bulunan Descent klonlarından biri, pek fena sayılmaz, ama yine de hile yapmak gerekirse Help menüsüne gidin ve oradaki Cheat Codes kısmında aşağıdakileri tatbik edin:

Barnsley - Ölümsüzlük, aslında çok sıkıcı olabilir.

Nozzle - Bunu girdikten sonra Game Levels menüsüne gidin ve oynamak istediğiniz bölümü seçin.

Popov - Serbestçe dolaşmak için kullanın.

Welk - Bütün silahları mı istemiştiniz?

Phaal - Belki sınırsız cephane sizi neşelendirir.

Batfinc - Kalkanlarınız zayıflarsa bu onları tekrar doldurur.

Clam_chariot - Tüm silahlar dahil biç süRü hileyi aynı anda açar.

KKND Extreme

Bazı arkadaşlar hiç Hex Editor hilesi vermediğimizden yakınıyordu, işte size çok oynanan bir oyunun Hex hilesi. Hex Editor nereden bulurum diyenlere ise Level - Ocak CD'si ya da Internet diyorum ve hileyi veriyorum, adım adım uygulayın, petrol sıkıntısı çekmeyin:

Öncelikle yeni bir oyuna başlayın ve hemen kaydedip çıkın. Sonra kaydettiğiniz dosyayı bir Hex Editor ile açın. Eğer Survivors ile oynuyorsanız ilk satır şuna benzer bir şekilde olacaktır:

000000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

şimdi bunu şu şekilde değiştirin:

000000 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000

sonra da kaydedip çıkın ve oyuna kaldığınız yerden devam edin, artık 32 milyon petrol krediniz var.

Fakat eğer Mutants ile oynuyorsanız o zaman ilk satır şuna benzer bir şey olacaktır:

000000 0200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

bunu ise şu şekilde değiştirin:

000000 0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF

ve yine bu haliyle kaydedip oyuna dönün, şimdi petrol kredinize bakın, ekside dönüşmüş, fakat korkmayın artık asla petrolünüz bitmeyecek. Bu hileler her yeni bölüm için tekrar uygulanmalıdır, biraz sıkıcı ama sonuç buna değer.

MASAÜSTÜ FRP

EjderMızrağı Destanı

Masaüstü FRP artık Türkçe!

Gökyüzü bir anda koyu bir kırmızıya dönüşür. Dağların eteklerinden kükreyen rüzgar ağaçları savurur. Şehir sokaklarında halk dehşet içinde sığınak arar. Ormanın sık yaprakları altında elfler yaylarını gerip göğe meydan okurcasına bakarlar. Dağ yamaçlarındaysa cüceler mağaralarına kapanıp baltalarını bilerler.

Bulutlardan bir anda ejderhalar fırlar-zehirli yeşil, parlayan mavi ve alevli kırmızı. Her birinin sırtında bir kara süvari, elinde kılıç Krynn halkına dehşet salmaya hazır. Fakat aşağıda, yerde, tek bir parlak zırhlı şövalye, elinde ışıldayan bir mızrak, yaklaşan fırtınaya karşı direnmeye hazır.

EjderhaMızrağı Destanına hoş geldiniz.

Bu üstün kahramanlıkların, zor yolculukların, beklenmeyen tehlikelerin ve eşsiz güzelliklerin dünyasıdır. Ansalon kıtasında siz yolcular, iyiliği ve doğruluğu savunmaya and içmiş



Yemin ve Kısas'a sadık cesur Solamnia Şövalyeleriyle karşılaşacaksınız. Eğer şansınız yoksa karşınıza çıkanlar, Kara Kraliçeye hizmet eden Takhisis Şövalyeleri de olabilir. Ormanlar elf devletlerinin elinde umut ve tehlike sunmaktadır size: Gururlu Qualinesti, Silvanesti ve gizemli akrabaları vahşi Kagonesti. Krynn çevresinde dönen üç aydan güçlerini alan büyücüler de korku salmaktadır halkın kalbine.

Dağların altında somurtkan ve başına buyruk cüceler yaşarlar. Tüm yollarda ve patikalarda da Kender'ler gezmektedir: Sonsuz meraklı, çocuk sevimliliğinde ve tüm Ansalon halkı tarafından "ödünç" alma merakları yüzünden tedbiren dışlanmış.

Hepsinin ötesinde, EjderhaMızrağı ejderhaların dünyasıdır. Kötü kromatik ejderhalar Takhisis'in sadık kullarıdır, metalik ejderhalarsa - altın, gümüş, bronz, bakır ve pirinç- iyiliğin ve ışığın yanında yer alırlar. Ansalon halkı için ejderha kükremesinden daha korkunç bir ses yoktur.

Krynn tarihçesi Ansalon'u bir satranç tahtası olarak kullanan iyilik ve kötülük tanrıları arasındaki çekişmeyle doludur.

Peki, bu yolculuğa nasıl çıkacaksınız?

EjderMızrağı efsaneleri artık Türkiye'de ve Türkçe. Tüm dünyada milyonlarca satan ve onlarca dile çevrilen EjderMızrağı Destanı'nin ilk üçlemesi Arkabahçe yayıncılık tarafından satışa sunuldu. Margaret Weis ve Tracy Hickman tarafından yazılan bu üçlemenin ilk kitabı "Güz Ejderlerinde" Tanis Yarı-Elf ve arkadaşlarının maceralarını onlarla birlikte hissetme imkanına sahipsiniz. Ülkemizde yeni yeni tanınan Fantastik Kurgu türünün dünyada sayılı örneklerinden olan EjderMızrağı üçlemesinin iki ve üçüncü kitabı da önümüzdeki aylarda piyasada olacak.

Bu kitaplar sizi alıp Ansalon'da heyecan dolu bir maceraya götürdükten sonra, siz de Krynn dünyasına kendi kahramanlarızla erişip yeni gizemleri çözüp ün sahibi olabilirsiniz. Nasıl mı? Tabii ki EjderMızrağı FRP'siyle. İlk yayınlandığı 1984 yılından beri tüm dünyada milyonlarca "Rol Yapma Oyunu" meraklısının özel ilgi alanı haline gelen bu oyun dünyasında, sizler de birer Solamnia Şövalyesi, meraklı bir Kender ya da gizemli bir Qualinesti Elf'i olabilirsiniz. Bu maceralar da kısa bir süre sonra Arkabahçe Yayıncılık'tan Türkçe olarak sizleri bekleyecek. Geriye tek bir soru kalıyor........



Maceraya hazır mısınız?

Masaüstü FRP'lerde yeni bir çağ



Bu sayıdaki yazımızda sizlere, tüm dünyayı en az FRP kadar kasıp kavuran ve aslında temeli Rol Yapma Oyunlarına dayanan bir başka hobiyi tanıtmak istiyoruz.



Kendinizi çok güçlü büyücüler yerine koyun. Sizler, Dominaria adlı dünyada "Boyutgezer" adı verilen gücünü kontrol altında tuttuğu topraklardan alan ölümsüz büyücülersiniz. Ve düşmanınız çok. Diğer Boyutgezerler gibi siz de kütüphanenizde yer alan yüzlerce büyüden seçtiğiniz büyülerle bu düşmanlara karşı taktikler geliştirip onları Dominaria'dan silmek zorundasınız.

Çünkü "Magic: the Gathering'de sadece bir kazanan olabilir....".

Çocukluğunuza geri dönün. Hepimiz Dünya kupası öncesi Panini albümlerine futbolcu resmi toplamışızdır. Sakız paketi büyüklüğünde paketlerden Platini ya da Maradona çıksın diye onlarca paket alırdık. Ya da Bi-Bip araba uçak serisi biriktirmek de buna benzer bir hobiydi. Sonra elimizde fazla olan kartları arkadaşlarla değişirdik.

Bildiğiniz tüm oyunları unutun. 1993 yılından beri piyasada olan Magic:The Gathering yeni bir türün öncüsüdür. Koleksiyon kart oyunu adı verilen bu türde oyuncular aldıkları destelerde çıkan farklı kartları birbirleriyle değişerek, yeni desteler kurarlar.

Nasıl oynanır?

Magic: the Gathering'de oyunculara Dominaria dünyasında, Boyutgezer adı verilen güçlü büyücüleri canlandırılar. Oyunda amaç büyülerden oluşan bir kütüphaneden (deste), rakibe zarar verecek büyüler yaparak, ya da çeşitli yaratıklar çağırarak, onun yaşam puanını sıfıra indirmektir. Kart kombinasyonları ve tamamen oyuncunun inisiyatifiyle oluşturulan destelerle eşi bulunmaz bir strateji ve zeka oyunudur Magic. Beş temel renk büyünün, kırmızı, beyaz, mavi, yeşil ve siyahın yanı sıra renksiz yapıntıları da kullanan büyücüler güçlerini kontrol altında tuttukları topraklardan alırlar.





Tasarlandığı günden bu yana tüm dünyada milyonlarca insanı kendine bağlayan Magic, Avrupa'da briç ve satranç klüplerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmeyi başarmıştır. Ulusal, Avrupa ve Dünya şampiyonalarının yanısıra $200.000 ödüllü profesyonel turnuvalarla her geçen gün bir zeka oyunu olduğunu tüm dünyaya kabul ettirmektedir. 16-17 Mayıs 1998'de Taksim'de, Türkiye'nin ik resmi Magic sampiyonu Büyük Mavi Yayıncılık sponsorluğunda zorlu mücadeleler sonucunda belli olmuştur. Türkiye ilk sekizi ise Belçika'da yapılacak Avrupa şampiyonasına son hız hazırlanmaya başlamışlardır.



Siz de Dominaria yolculuğu için geç kalmış sayılmazsınız. Çünkü Magic: the Gathering tüm Hobby Shop'larda.



80 Dakikada Devr-i Alem

En kapsamlı Dünya Atlası sloganıyla piyasaya sürülen "Encarta World Atlas" bir Microsoft ürünü.



Olduğundan daha temiz görünüyor değil mi?

Ortaokul ve lise yıllarımda en sevmediğim, en sıkıldığım, ismini duyduğum zaman uykum gelen (Tahta sıralar üzerinde uyumanın da ayrı bir zevki vardı) derslerden biriydi coğrafya. Nedeni belki gereksiz derecede kalın, renksiz ve soğuk kitaplardı, belki de çantamın iki katı büyüklüğünde, içerisinde bir şey ararken balta girmemiş ormanlarda kaybolma tehlikem olan Büyük Atlas'tı (kırmızı kapaklılardan). Bilgisayar teknolojisi her konuyu olduğu gibi bu konuyu da zevkli hale getirmeyi başardı. İşte Microsoft Encarta World Atlas. Programın kullanımı gerçekten çok kolay ve küçük büyük herkesin ilgisini çekebilecek bir yapıya sahip. Belki de tek kusur olarak İngilizce olmasını sayabiliriz. Programı çalıştırdığım zaman ilk baktığım yer Türkiye oldu ve bulduğumda şaşırdım, hatta gözlerime inanamadım. Çünkü Türkiye yer olarak Avrupa kıtasında sayılıyordu. Helal yani ne diyeyim...

Kemerlerinizi Takın!

İlk ekranda sizi Dünya karşılıyor. Evet! Orada tam karşınızda. Dünya üzerinde gezinti yapmanız çok kolay. İstediğiniz bir yere tıklıyorsunuz ve açılan nesne menüsünden bir yer seçiyorsunuz. Burada seçenekler en küçük birimden kıtaya doğru sıralanmış. Ayrıca sol altta bulunan menüden Zoom ayarlarını yapabiliyorsunuz. Info Tabs'de bulunan seçenekler bulunduğunuz yere göre değişecektir. Ama genel olarak harita üzerindeki işaretlerin anlamlarını, bulunduğunuz yer ile ilgili resimler ve müzikler, o coğrafyaya ait hayvanlar ve sesleri, ülke ile ilgili genel bilgiler ve sosyal yaşam hakkında bilgi edinebilirsiniz. Atlasın en önemli işlemlerinden biri de sanal uçuşlar. Toplam yedi tane sanal uçuş var. Bunlara Find menüsünden veya eğer bulunduğunuz yeri kapsayan bir sanal uçuş varsa Info Tab'den ulaşabilirsiniz.



Bazı şeyler anlatılamaz, yaşanır...



Karşınızda gece gözüyle dünyamız

Vazgeçilmez Olan

Bilgisayarla çalışırken belki de vazgeçilmez olan tek şey menüdür. Bu programda da çalışmanızı kolaylaştıracak menüler mevcut. Map Styles menüsünü kullanarak 19 ayrı harita görünümüne ulaşabilirsiniz. Bunlar arasında sıcaklığa göre, politik yapıya, fiziksel, dünyanın gece ve gündüz görünümüne göre düzenlenmiş haritalar sayılabilir. Buradaki en kapsamlı harita olarak ise istatistiklere göre düzenlenmiş haritalar sayılabilir. Ülkelerdeki radyo istasyonu sayısına göre harita düzenlemeleri yapabilirsiniz. Location Sensor ile imlecin bulunduğu yeri enlem, boylam doğrultusunda derece ve dakika cinsinden öğrenebilir ve Measure Tool ile iki nokta arasındaki gerçek uzunluğu hesaplayabilirsiniz. Programda belkide en fazla kullanılacak olan Find menüsü çok kullanışlı hazırlanmış. Burada mahalle de dahil olmak üzere yerleşim birimlerini isimlerine göre aratabiliyorsunuz. Bu menüden ayrıca videolara, müziklere ve sanal uçuşlara ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca Name That Place isminde bir oyun da bulunuyor. Dört zorluk derecesi olan bu oyunda sizden harita üzerinde gösterilen yerlerin isimleri soruluyor.

Teknik Özellikler

Programın minimum sistem ihtiyacı 486/DX-50 işlemci, Windows 95 veya Windows NT, Windows 95 için 8 MB, Windows NT için de 16 MB Ram, 29 MB HDD alanı, 640*480, 256 renk SVGA, Mouse, Ses kartı. Web linklerine ulaşmak için de Internet Explorer 3.02 veya Netscape Navigator 2.0 ve üstü, 9600 modem ve Internet bağlantısına ihtiyacınız olacak.

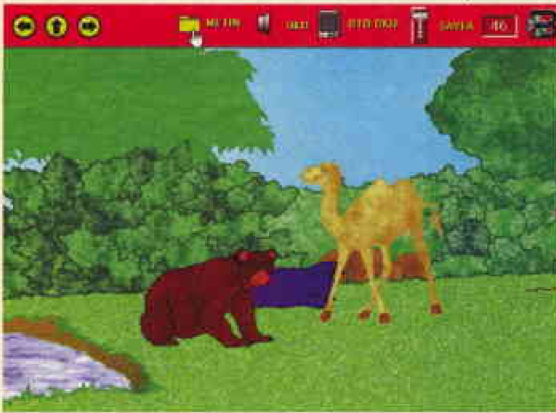
K.T.

Bilgi için: Microsoft TÜRKİYE Tel: (212) 258 59 98

İlköğretim 2 Matematik

Matematik, ilkokuldan itibaren üzerinde durulması gereken bir konudur, çünkü basamakları bir defa çıkmaya başladığınızda, geri dönmek imkansızdır.

BDE ya da açık adı ile Bilgisayar Destekli Eğitim günümüzün manşetlerinden düşmeyen bir konu. Herkes bu konuda bir şeyler söylüyor ama Bilden firması sürekli olarak yeni ürünler sunmayı tercih ediyor. İşte size Bilden'den yeni bir ürün: İlköğretim 2 Matematik. Bunu kısa bir süre sonra İlköğretim 6 Matematik, İlköğretim 8 Fen Bilgisi ve İlköğretim 4 İngilizce izleyecek.



Programın eğlenceli olmasını sağlamak için sevimli hayvanlar kullanılmış

2.sınıf Matematik genel anlamıyla "Eğitimde Yeni Nesil" dizisini izliyor. Ancak bu defa programı kullanacak olan öğrenci 7 yaşında. Bu yaşta bir çocuğu oyun dışındaki bir programla (hem de bir ders programı) bilgisayarın başında tutabilmek bir hüner, Bilden de bunun farkında. Hem Milli Eğitim Müfredatından ödün vermemek hem de programı eğlendirici kılmak için oldukça uğraşılmış.



Programın anlatımı oldukça eğlenceli

Eğlendirici anlatım

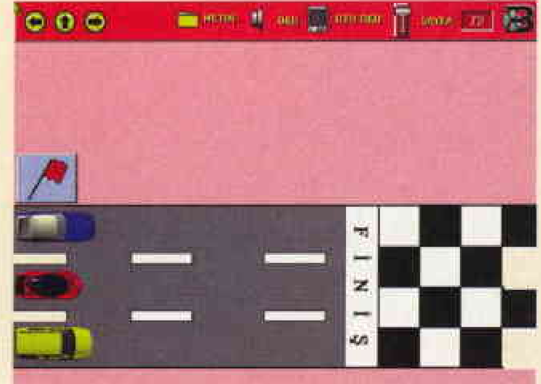
Anlatımda az yazı, çok eylem yolu seçilmiş. Her sayfada ya bir animasyon ya da küçük bir oyun bulunuyor. Örneğin sayı doğrusunun kahramanı bir devekuşu, dört işlemi ise robotlar yapıyor.

Alıştırmalar çeşitli oyunlar üzerine kurulmuş. Örneğin, öğrencinin araba yarışını kazanabilmesi için hızlı karşılaştırma yapabilmesi gerekiyor. Balonları vurabilmesi ise toplama sonuçlarının doğruluğuna bağlı.

Toplam 180 ekrandan meydana gelen anlatım bölümü, birbirinden farklı oyun ve animasyonlarla dopdolu. Bilden çalışanları ekip olarak bu programı hazırlamaktan büyük zevk aldıklarını belirtiyorlar. Çocuklar öğretirken eğlendiren bu programın başından ayrılamayacaklar.



Anlatımın öğrenciyi sıkmaması için çok sayıda ekran kullanılmış



Programda çeşitli oyunlara yer verilmiş

"İlköğretim 2 Matematik" programının sistem gereksinimleri şöyle:

Gerekli minimum sistem;
486 İşlemcili veya üzerinde PC
8 Mb Ram
10 Mb Hdd
16 Bit ses kartı
CD-ROM sürücü
Windows 95

Tavsiye edilen;
Pentium PC
16 Mb Ram
8 hızlı CD-ROM
Yüksek çözünürlüklü ekran kartı.

Bilgi için:
BİLDEN Bilgisayar
Tel: (212) 230 51 82

Yollarda bulurum seni...

Bu yazılım sayesinde iş gezileri yapmak daha eğlenceli, tatilde nereye gideceğiniz yeri daha bilinçli seçeceksiniz. 400.000 şehir, kasaba veya köy arasından seçim yapmak hiç de kolay değil.

Geçen gün uçakla İspanya' ya gittim. Ama uçak gezileri beni çok fazla sarmıyor. Yolları da bilemediğimden arabayla yola çıkmaya cesaret edemiyordum. Ama Microsoft Autoroute Express Europe 98'i inceledikten sonra cesaretim yerine geldi ve yola koyuldum. Fransa, İtalya, Hırvatistan üzerinden Türkiye' ye doğru geliyorum. Tarihi ve turistik yerleri hiç kaçırmadım. Yollar da iyiydi, bastım gaza geliyorum, o sırada birden ÇOTANNK!! diye bir ses. Gözlerimi açtığımda yerdeydim, yatağımın yanında yere 1.91 uzanmışım. Kafamın acıdığına mı yansam, rüyanın sonunu göremediğime mi yansam... Her neys...



Avrupa'ya genel bir bakış

Are you gonna go my way...

Microsoft tarafından hazırlanan Autoroute Express Europe 98 adı üzerinde avrupa karayolları haritasını bünyesinde bulunduruyor. Bir CD-Rom içerisinde İngilizce, Fransızca ve Almanca olmak üzere üç ayrı dil bulabileceğiniz program, pencere dizaynı kullanım rahatlığı açısından Explorer penceresine benzetilmiş. Avrupa haricinde herhangi bir yeri incelemeniz mümkün değil. Haritayı incelerken size yardımcı olacak zoom ayarları, çeşitli raptiyeler düğme halinde pencereye yerleştirilmiş. Ayrıca Back ve Forward düğmeleri sayesinde, yaptığınız işlemi geri alabiliyor ya da ilerleyebiliyorsunuz. Programda yollardan ziyade gezip, görülebilecek yerler üzerinde durulmuş. Hemen her ülkeye ait ünlü yerlerin resimlerini (bazı resimler 3600 dönebiliyorlar) görebilir, bulunduğunuz yerden oraya nasıl gidebileceğinizi öğrenebilir ve o ülkeye ait müzikler dinleyebilirsiniz. Bunlara ulaşmak için yapmanız gereken iş çok kolay. Önce bir düğmeye tıklayın, sonra istediğiniz yere tıklayın, istediğiniz kategorileri belirleyin ve inceleyin. Ayrıca istediğiniz ülke hakkında ayrıntılı bilgiler de mevcut. Ülkenin sosyal yapısı vs. bilgi alabilirsiniz. O ülkenin dilini bilmeyen bir insan için faydalı olabilecek bir dil kursu da mevcut. Bu kurs esnasında kelimelerin yazılışlarını ve telaffuzunu öğrenebilirsiniz. Ama programın bir eksiği de burada ortaya çıkıyor. Türkiye'yi Avrupa'ya dahil etmişler fakat bu dil kursu Türkiye için mevcut değil.



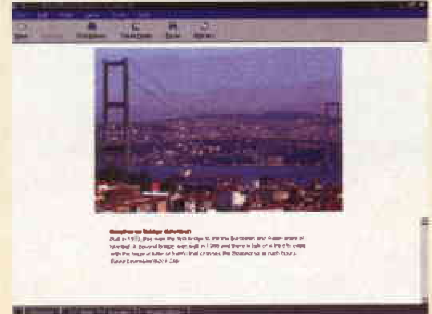
Başlangıç ve bitiş noktalarının belirtilmesi yeterli

Gezimi ayarlarım, keyfime bakarım

"İstanbul'dan Berlin'e gitmek istiyorum, ama nereden gidilir?", "ne kadar sürer?", "ne kadar benzin parası lazım?" gibi sorulara cevap bulamıyorsanız, Autoroute en azından bir fikir verebilir. Başlangıç ve bitiş noktalarını belirleyin. Hesaplamanın gerçeğe en yakın şekilde yapılmasını istiyorsanız ayarları da dikkatli yapmanız gerekli. Benzin litre fiyatı, ortalama hız vs. Daha sonra arada duracağınız yerleri ve ne kadar kalacağınızı da belirleyin ve hesaplama işlemini bilgisayara bırakın. Ayrıca planladığınız gezileri kaydedebilir, yazdırabilir veya herhangi bir metni veya resmi başka bir dokümana kopyalayabilirsiniz.



Programda Türkiye de Avrupa'ya dahil edilmiş



Boğazın resmi olmadan olmaz...

Yolların Fatihi

Bu yolculuk esnasında kullanmamız gereken aracın minimum konfigürasyonu ise 486/DX-33, Windows/95 veya Windows NT 4.0, Windows 95 için 8 MB, Windows NT için 16 MB Ram, 30 MB HDD alanı, 2x CD-Rom sürücü, SVGA 256 renk monitör ve mouse şeklinde olmalı. Ayrıca Web linklerinden faydalanmak için modem ve Internet bağlantısına ihtiyacınız olacak. Trafik Canavarı Olmayın...

K.T.

Bilgi için:
Microsoft TÜRKİYE
Tel: (212) 258 59 98

Photo CD

Operation System

Sega Saturn İle Oyun Oynanmanın Dışında Daha Pek Çok İş Yapabilirsiniz



Konsollar öncelikle oyun makineleri olarak düşünülürler, kullanılmaları kolaydır ve özellikle Action tarzı oyunları sevenler için çeşit boldur. Fakat bu makinelerle sadece oyun oynamaya mahkum değilsiniz, film ve müzik disklerini de çalıştırabilirsiniz. Yurtdışındaki kullanıcıları tarafından bol program ve donanım desteği sayesinde çok yönlü olarak kullanılabilen Saturn için pek çok yazılım mevcut. Bu tip Multimedia yazılımlardan bir tanesi de Sega tarafından üretilen Photo CD Operation System, bu programın amacı Kodak Photo CD formatında hazırlanmış olan ve 100 kare kadar yüksek kalite resim barındırabilen disklerin Saturn ile görüntülenebilmesine imkan tanımak. Normal bir makine ile çektiğiniz resimleri bu konuda çalışan bir dükkanda CD üzerine bastırdığınızda bu diskleri Saturn ile görebilme imkanına sahip oluyorsunuz. Öncelikle program diskini cihaza takarak programı çalıştırmalı ve sonra da sizden istediğinde resim diskinizi makineye yerleştirmelisiniz. Bu program sadece resimleri ekrana getirmekle kalmıyor, aynı zamanda onları farklı filtreler ve Zoom seviyeleri kullanarak incelemenize de imkan tanıyor, bu sayede resim disklerinizi konsolunuzda görmek ve düzenli bir arşiv oluşturmak mümkün oluyor.

Bilgi için: ARAL İthalat
Tel: (212) 659 26 73

Playstick:

Herşey PS için

Gamepad kontrolü artık çok kolay



Dünya kupasının yaklaştığı şu günlerde futbol oyunlarının satışında bir artış var. PS Gamepad'inde yön tuşlarına basa basa parmaklarımın ucunda oluşan kızarıklıklar yavaş yavaş nasırlaşmaya başladı. Artık sokakta dolaşırken parmaklarının ucu kızarmış olarak kimi görsem oyun oynarken yaşadığım zevki ve daha sonra da parmaklarımı kullanmaya çalışırken çektiğim acılar aklıma geliyor. O'nu gördüğüm anda gözlerim parladı ve hemen üzerine atladım. Playstick beni kurtardı. Yön tuşlarının üzerine yerleştirilen bir parça ve dört adet hareket çubuğundan oluşan Playstick sizi ve parmaklarınızı çok rahatlatacak.

Bilgi için:
Planet Multimedia
Tel: (212) 520 21 78

Dazzle



Kendi VideoCD'ni Kendin Yarat

Megavizyon tarafından satışa sunulan Dazzle kaliteli bir Capture aygıtı. Dazzle paralel port üzerinden bilgisayara bağlanan dışsal bir aygıt. Dışsal olduğu için Notebook türü bilgisayarlarda da kullanılabilmesi ve Masaüstü bilgisayarlarda Slot'dan tasarruf sağlaması ile kullanım alanı oldukça genişliyor. MPEG-1 standardının da desteklenmesi ile gerçek zamanlı olarak MPG yada DAT formatında sıkıştırma yapabiliyor. Aynı şekilde MP2 formatında gerçek zamanlı olarak ses de sıkıştırılabiliyor. Video, kamera gibi herhangi bir kaynaktan hareketli görüntüleri tam ekran bilgisayara kaydebilen Dazzle, normal bir Capture kartı ile AVI formatında yapacağınız kayıta göre 10/1 daha az yer kaplıyor. Ses olarak ise 1 GB diske 12-13 saat CD kalitesinde müzik kaydı yapılabiliyor. Dazzle ile sıkıştırdığınız sesleri herhangi bir MP3 çalıcı ile de dinleyebiliyorsunuz. Kişisel video, video CD, fotoğraf arşivleri oluşturmak, eğitim ve tanıtım sunumları hazırlamak, görüntülü e-mail yollamak, Internet üzerinden video oynatmak ve video konferans yapmak isteyenler için tam isteklerine göre bir donanım. Yanında 500$'lık Adobe Photo Deluxe, Kai's Power Goo, Cinax IfilmEdit gibi birçok yazılımlar ücretsiz olarak geliyor.

Bilgi için:
Megavizyon
Tel: (212) 641 33 19



Pax Corpus

Yorumsuz

- Nıhıhıhıhhh, hahahahahaa
- Baba nooldu yaa, gene krizlerden krizlere koşmuşun. Sen kriz kerizi misin abi?
- Sana ne laaaaaan, inek bilinçaltı karakteri! Kop git ya da ben koparıp göndereyim çıktığın bilince!
- Bak, ben senin derdini anladım, gene paçavra bi şey geldi dimi? Ölümü ye söyle, ne verdiler yazman için?
- PAX CORPUS, hınn, hünn, hıhıhıhaa!
- Ney kopmuş, ne diyon anlamıyom, adam gibi de şunu be!
- Al bak kutusu burda, zınnnn, zınnnn!
- Ben bu titreme efektini bi yerden hatırlıycam ama, neyse. Aaaa, ne güzel oyun, kapakta iki tane hatun var, nesi kötü lan bunun?
- Hıhıhı, defollll, defoooooolllllll!
- Dur lan atma şişeyi, gidiyom. Meraklıydım sanki yanında durmaya, hıyar!

Bu da Yorumsuz

- Oh be, dur bakıyım, Overkill dinlemek iyi geldi sinirlerime, Burn You Down/To Ashes iyi parça canım, iyi ki almışım bu The Killing Kind diskini. Eee, eski grup be yavrum. En azından Metallica gibi "yumuşak" tiplere dönüşme ihtimalleri yok. Hain inekler! Nedir lan o öyle, yok yeşil saten gömlekler, yok sürmeli gözler, davar sürüsü!

- Abi, ben şey diycektim

- Gel içeri, fırtına dindi korkma, ama yavşarsan olduğun yere mıhlarım!

- Yaa millet yeni haliyle daha çok sevdi bu herifleri, sen niye sevmiyon?

- Bak yavrum, konuyu değiştir ya da ben senin boynunu kıriim, ha?

- Öööö, şey diyodum, bu Pax Corpus ne ayak baba, öhö, ha?

- Aaaah, ah! Bak evladım buralar eskiden hep ormanlıktı!

- Af buyür?

- Yani diyorum ki, sen Cryo gibi koca firma kalk böyle oyun yap, olacak iş değil yani! Resmen halt yemenin Sanskritçesi bu yaptıkları ha. Eeee, büyük ihtimalle ısmarlama yaptılar bu oyunu, sipariş üzerine şiir yazmak gibi bişii bu da, belki kafiyeli olur ama bi anlam çıkmaz sonuçta.

- Aaaa, bu çaldıkları The Cleansing diil mi? Çok iyi bea, gitarlar tam istediğim gibi, bas gitar nası asılıyo duyuyon mu? Uhhh, beynim zevkten dörtgen oldu, YEAAAH, headbang yapıcam leaan!

- Stage bulun bana laaan, stage dive yapasım geldi! Aç sesi aççç!

Hala Yorumsuz

- Öah, iyi parça bea! Lan anlamıyom, millet nası gidip saatlerce cıstak ya da dumtıstan başka bişey içermeyen şeyleri dinliyo? Ben iki dakka maruz kalsam radyasyondan beter çarpıyo!

- Matbaa makineleri gibi, cıs-tak, cıs-tak, cıs-tak, arada bir dum-tıs, nı hahahahaa!

- Aynı bu oyun gibi lan, hepsi birbirinin kopyası, hem de berbat kopyalar! Bak ne biliyon mu, şimdi hesapta uzakta unutulmuş bi koloni varmış da, kadınlar erkekleri yokedip kendi uygarlıklarını kurmaya kalkmışlar da, lider rolündeki hatun insanların özgürlük hissini yokeden bi makine yaptırmış da, başka bi paralı asker hatun bunu durdurmaya kalkmış da, yaz gelmiş de, yonca bitmiş! Bu ne lam, iyi ki bi Tomb Raider icad olundu, Lara Croft kopyası karakterler olmasa millet fikir kıtlığından geberecekmiş ha!



- O asker hatun nası bi asker hatun baba, üzerinde bi bikiniyle o koca silahı nereye saklıyo, atışlardan nası korunuyo, aydınlat beni üstad, yalvarırım!

- Al sana bi ampul, wo hahaha! Görmüyon mu olm, omuz başını kapatan kocaman bir parça zırh var, e düşmanlarda eşek diil ya, oraya sıkıyolar laseri, plasmayı. Silah konusuna istersen hiç girmeyelim ha. Kıh kıh kıh, lan benim aklıma asker deyince Power Armor felan geliyo, oyun satsın diye yarı çıplak hatunlar koyacaklarına adam gibi uğraşsalar, ciddi güzel bişii yapsalar valla yapıştıracam beş yıldızı, ama nerdeeee? Koy Manga kaçkını iki hatun, sonra bekle süper oyun desinler, yok lan öyle yağma, bir buçuk yıldız, sürünün inekler!

- Grafikler nası peki, yok hani oynarken görmedim de pek, ondan şeettimdi.

- Ne grafiği, tam saymadım ama karakterlerde ortalama 15-20 poligon vardı galba, çevre tasarımı ise süt kutusu içi gibi, herşey kare, üstleri de pötükare, wo haaa! Hayır, PSX üzerinde ilk gördüğüm oyun bu olsa hemen gider kendime PC alırım. Böyle oyunlar yapmak bu cihaza hakaret etmek demek lan!

- Peki oynanabilirlik nasıl desem?

- Büyük eşeklik etmiş olursun! Karaktere kumanda etmek ya da birilerini vurmakla uğraşıp duruyon, üstelik başarılı olamıyon. Haritaların ortalama büyüklüğü üç oda kadar, fazla ilerlemedim, onbeş dakika o ilk krize yetti zira. Ha bide kamera açılarını kendin ayarlıycan, karakteri otomatik takip etmiyo çünkü, herhalde uğraşmak istememiş beyzadelerim!

- Çok kötüymüş lan, o halde en iyisi Tomb Raider 2 ya da Nightmare Creatures oynamak herhalde?

- Daha da iyisi Resident Evil 2! Bu oyuna gelince, bu konu burada kapansınnn! Hem de sonsuza dek!

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

ACTION

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 699 26 73
Firma: CRYO
Sony Playsatation



WORLD CUP 98

Mayıs sayısında World Cup 98' in tanıtımını okuduktan sonra saçını başını yolan, bilgisayarcının önünden geçerken derin bir iç çeken hatta üzerine soğuk bir bardak su içen PS sahiplerine tavsiyem. Her gün üç kere tok karnına World Cup 98 PS versiyonu.

Bir ligi daha son sürat ve olaylı bir şekilde bitirdik. Ama bu sene oynanan maçlar, atılan gollerden ziyade dövülen hakemler, çıkan kavgalar, şifreli ve şifresiz kanallar hakkında konuştuk. Şimdi ise yabancı oyuncu kısıtlamasından dolayı gereksiz insanların çuvalla para götürmesi hakkında konuşuyoruz. Eee ne de olsa atalarımız doğruyu söylemiş "zenginin parası züğürdün çenesini yorarmış". Artık dört senede bir yapılan Dünya Kupası için de geri sayım başladı. 10 Haziranda hayat duracak ve bir ay sonra 12 Temmuzda yapılacak final maçından sonra yeniden hareketlenmeye başlayacak. Ama gidemesek de göremesek de kupa heyecanını teknolojinin müsaade ettiği kadarıyla biz de yaşayabiliriz.

Başlama Vuruşu

EA Sports tarafından çıkarılan World Cup 98'i, Fifa Road To World Cup'ın devamı olarak düşünebiliriz. İtinalı bir şekilde hazırlanan oyunda Fransa'da maçların oynanacağı 10 stadın tümünü havaya sokan bir atmosfer içerisinde, kupa maskotu Footix ve dünyaca ünlü spiker kadrosunun maç anlatımıyla süslemişler. Değişik ışık ve bayrak efektleri, açılış ve kapanış seremonileri, her ülkenin milli marşları ve kendi özgü tezahüratlarının bulunması oyunun gerçekçiliğini arttırmış. World Cup 98'i futbolseverlerin isteklerine cevap verebilecek kaliteye taşıyan, Fifa 98 özelliklerine eklenmiş yeni oyuncu hareketleri, gerçekçi takım stratejileri ve oyunun akışını daha da hızlandıran oynanabilirlik. Size oynayabilmeniz için 32 takım sunuluyor. Ama futbol fanatiklerini tatmin edebilmek için kupaya katılmayan 8 takım daha kadroya dahil edilmiş. World Cup 98'de ayrıca dostluk ve antrenman maçları ve penaltı seçenekleri de mevcut. Ayrıca FRTWC'ye ek olarak oyun hızını ayarlama seçeneği de mevcut.



91. Dakika

Bu oyunda takım ve lig yaratma seçeneklerinin bulunmuyor. Ama bu seçeneklerin eksikliği sadece bu oyuna özgü olan Dünya Kupası tarihindeki en heyecanlı 8 finali yeniden yaşamanıza fırsat veren Classic Team Mode ile doldurulmuş. Ancak bu seçeneği kullanabilmek için de elde etmesi kolay olmayan bir kupayı, yani Fransa 98 kupasını kazanmalısınız. Macaristan 1954, İngiltere 1966, Brezilya 1970, Hollanda 1978, İtalya 1982, ve Almanya 1990 gibi kupaların finallerinde de oynayabilirsiniz. Maçların siyah-beyaz oynanması, oyuncuların eski tarz uzun ve sıkı şortlara sahip oluşları oyuna apayrı bir hava veriyor. Oyunda amatör, profesyonel ve World Class olmak üzere 3 zorluk seviyesi sunuyor. Kontrol cihazları seçeneğinde bulunan 8 ayrı konfigürasyonu kullanarak hakem sertliğini ayarlayabilir ve pasların yerini bulmasında bilgisayardan yardım alabilirsiniz. Takımların Fifa klasmanındaki sıralamaya göre yapılmış olması nedeniyle, Brezilya diğer takımlara göre gözle görülür bir üstünlüğe sahip olmuş. Tabii bu tür avantajları veya dezavantajları ortadan kaldırmak için Team Handicapping seçeneği yerleştirilmiş. Bu seçeneği aktif hale getirdiğiniz zaman seçtiğiniz takıma göre değil de kendi gücünüze göre başarılı olmanız için bir şans tanınmış.

Vee Goool...

Catch Up Logic seçeneği ile de, farklı düzeydeki oyuncular arasında yapılan maçlarda farkın çok çabuk açılmasını engellemek amacıyla, yenik durumdaki takımın gol atma şansı arttırılıyor. Gerçekçi takım stratejileri farklı şekillerde oyun kurma seçeneği sağlıyor. Kesin takımlar henüz açıklanmadığı için 40 kişilik kadrolar hazırlanmış. Team Management seçeneğini kullanarak verimli bir 11 seçmeniz sağlanmış. Takımların iç ve dış saha formalarının en ince ayrıntısına kadar tasarlanmış olması, formaların rüzgarda dalgalanması ve formaların oyun esnasında kirlenmesi oynayanın yanında seyredenlere de zevkli dakikalar geçirteceğe benziyor.

Phantom

SEGA SATURN TOP10 LİSTESİ

1. FIFA 98
2. Steep Slope Sliders
3. Croc: Legend Of The Gobbos
4. NBA Live 98
5. World Wide Soccer 98
6. Fighting Vipers
7. Quake
8. Tomb Raider
9. Winter Heat
10. Nascar 98

LEVEL KARNESİ

SPOR

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Firma: Electronic Arts
SONY Playstation





TEKKEN 3

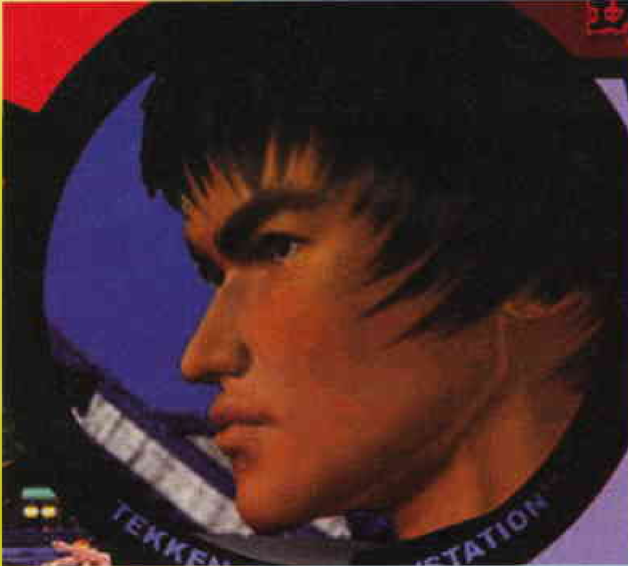
Alemlerin Kralı

PlayStation'ın kısa tarihindeki muhteşem anlar hep bir Tekken oyununun etrafında cereyan etti. Tekken 1, PlayStation raflara düştükten çok kısa bir süre sonra piyasada vuku bulmuş ve bu yeni video oyun konsolunu hemencecik bir yıldız yapmıştı. Tekken 2 geldiğinde Atari salonlarının bu favorisinin PlayStation'da orijinalinden daha iyi çalıştığını görüp hayretler içinde oradan oraya koşmuştuk. Bu uyarlamada orijinal Atari makinasında olmayan oyun modları ve bir düzine tam ekran 3 boyutlu video vardı. Tabii sonradan öğrendik ki o zamanların Atari makinalarının içinde bizim PlayStation'ın aşağı yukarı aynısı, belki de biraz daha kötüsü varmış. Ama çok yeni bir oyun olan Tekken 3'ün PlayStation'a uyarlanabileceğine pek inanmamıştık doğrusu. Keza son jenerasyon Atari makinaları olsa olsa Nintendo 64 ile karşılaştırılabilecek kadar gelişmiş durumdaydı. Ama Tekken 3 geldi. Ve suratımıza bir osmanlı tokadı olarak indi!!!



Okkalı Bir Tokat

Arkaplanlar pek keskin bir şekilde uyarlanamamış ve 2 boyutlu olarak bırakılmış olsa da; sürüyle yeni oyun modu ve rüya gibi 3 boyutlu animasyonlarla aslanlar gibi bir dövüş oyunu duruyor karşımızda. Tekken 3, ikinci oyundaki oyun modlarının hepsini içeriyor. Time Attack, Team Battle, Practice mode ve Survival mode hiç bir şey eklenmeden ama hiç bir şey de eksiltilmeden aynen korunmuş. Yeniliklere gelince bunlardan gözümüze ilk çarpanı "Tekken Force" modu. Sağa sola Scroll ederek 4 level boyunca önümüze çıkan ninjaları tepeliyoruz. Her ne kadar pek muhteşem bir oyun şekli olmasa bile orijinal bir ekleme, bir tat bir doku olarak zevkimize zevk kattığını kabul edelim. Daha bitmedi; bu şekilde oyunu dört kere bitirirseniz oyunun PlayStation versiyonuna ait bonus bir karakter olan Doktor Boskonoviç'i serbest bırakıyorsunuz.



PlayStation versiyonuna ait bir başka güzellik ise "Tekken Ball". Plaj voleybolunun sapıkçasına kötüye kullanılarak dejenere edilmiş bir uyarlaması diyebiliriz. Ve çok da zevkli. Oyuncular bir deniz topuna ve bir yandan da birbirlerine vurarak puan kazanıyorlar. Top kendi yarı alanınızda yere düşerse suratınızın ortasına bir tekme yemiş gibi kendinizi yerde buluyorsunuz. Yine de havaların iyice ısındığı bugünlerde gerçek bir plajda gerçek insanlarla voleybol oynamak daha az hastalıklı bir hareket olabilir tabii. Neyse ki böyle kaygılarınız yok, yakında ekrandaki piksellere karışıp alemlerden alemlere seyahat edeceksiniz.

Sakla Samanı

Yaşadınız! Evden çıkmak için sebepleriniz giderek azalıyor. Tekken

3'ün "Theatre Mode"unda tüm oyun sonu Video'ları saklanıyor ve gidip istediğinizi seyrediyorsunuz. Oyunu yeni bir karakterle bitirince onunla ilgili bir animasyon film serbest kalıyor. Bütün filmler serbest kaldığında ve bunları seyrettiğinizde Tekken 3'ün senaryosuyla ilgili sürüyle nokta açığa çıkıyor.

Oynayış şekli Atari salonlarındaki versiyonla aynı. Her hareket, kombo ve karakter aynen PlayStation'a uyarlanmış. Tabi bir kaç tane bonus tipleme eklenmiş. Biraz evvel sözünü ettiğimiz Doktor Boskonoviç, hatırlarsanız Yoshimitsu'nun Tekken 2'deki oyun sonu Video'sunda görünüyordu. Malesef sevgili doktorumuz geçen süre zarfında omurgasından yaralanmış ve ayakta duramıyor. Bunun neticesinde tümü yerden saldırıları içeren delicesine hareket ve kombolara sahip. İkinci bir bonus karakter olan Gon ise aynı isimli bir Japon çizgi romanının kahramanı. Bu tür şeylerin hastaları bu küçük, şirin ama tehlikeli dinozoru hatırlayacaklar. Dinozorumuz ağzından ateş püskürtme, vücudundan elektrik saçma gibi şirin ama zararsız özelliklerin de sahibi. Ama kol ve bacakları kısacık ve kendisi de minicik olduğundan, saldırılarının nereden geleceğini anlamak epey zor. Neyse, iki yeni PlayStation karakteri de oldukça zavallı ve gereksiz yere CD'de yer harcıyor. Doktor Boskoviç'e bir nebze tahammül edebileceksiniz ama karşınıza her Gon çıktığında oyun oynama zevkiniz kaçacak.







Tekken 3 kendini çok iyi prezante ediyor. Ses efektleri süper ve müzikler de harika. Görsel tasarım açısından bakıldığında ise başka bir oyun tarafından yenilemez görünüyor. Poligon sayısı azaltılmış ve arkaplanlar 2 boyutlu hazırlanmış olsa da, grafikler harika çalışan bir makinenin parçaları gibi. Tekken 3 görsel olarak PlayStation tarihindeki kilometre taşlarından biri. Aynı Resident Evil 2 gibi.

Satın Alın

Tekken 3 neredeyse kusursuz bir oyun. Keşke bonus karakterler daha derinlikli ve Tekken Force oyun modu daha ciddiye alınarak hazırlanmış olsaydı. Her şeye rağmen uzun süredir çıkmış olan en iyi PlayStation oyunu bu. Alemlerin kralı. Ve tahtını epey bir zaman koruyacakmış gibi duruyor. Koşarak gidin ve satın alın.

İpucu: Yukarıda bahsi geçen "Theatre Mode" ve "Ball Mode" bölümlerini serbest bırakmak için standart karakterlerin hepsiyle bir kere "Arcade Mode"u bitirmeniz gerekiyor.

Çağdaş Koçyiğit
shadow@young.com.tr

LEVEL KARNESİ

DÖVÜŞ

Firma: Namco
Sony Playstation
1-2 Oyuncu
Memory Card (1 blok)



Bushido Blade 2
Kılıç Olayları

Bushido Blade (BB) serisinin ilk oyunu ülkemize kısa bir zaman önce gelmiş ve video oyun alemindeki insanları epey şaşırtmıştı. Bir dövüş oyunundan beklentilerimiz neydi (bakınız Tekken serisi) ve bizim karşımızda ne duruyordu? Karakterler konusu hafife alınmış ama oyun mekanikleri bakımından kapsamlı bir projeydi. Çok sayıda silah seçimi ve geniş dövüş arenalarına ek olarak bir 3 boyutlu dövüş oyunundan alışık olmadığımız tip hareketler vardı. Her şeyden daha enteresan olanı ise bunun bir kılıç dövüşü oyunu olmasıydı. BB'nin memlekete gelişinin üzerinden çok az bir süre geçmeden BB 2'yi karşımızda bulduk. Bu versiyon daha güzel karakter grafikleri, daha basitleştirilmiş görünen ama aslında daha derinlikli bir dövüş sistemi ve her şeyden önemlisi seçmeniz için daha çok sayıda karakter içeriyor.



Kan Davası

En çok yenilik tek oyunculu bölümde yapılmış. Artık oyunun senaryosu Japonya'da aralarından kan kavgası olan iki rakip klan arasında geçiyor. Eskiden diğer oyuncuları ve bir kaç tane de "boss" u tepelemeniz gerekiyordu. Artık düşman klandan bir rakibinizle karşılaşmadan önce değişik seviyelerden geçmek ve bazen ninjaları kesip biçmek gibi dertleriniz var. Düşman klanın topraklarında yapacağınız yolculukta dost karakterlerle de karşılaşma ve onları da oynanabilir karakterler olarak serbest bırakma imkanı bulacaksınız. Oyunda böyle bir karakterle karşılaşınca bir sonraki seviyede sizin adamınızın yerini o alacak. Eğer bu adamla ölürseniz tekrar orijinal karakterinize döneceksiniz ve maceranıza bu şekilde devam edeceksiniz. Ama ölmezseniz ve seviyeyi bu yeni adamınızla bitirmeyi başarırsanız, yukarıda sözünü ettiğimiz şekilde serbest kalacak ve diğer oyun modlarında da oynanabilir hale gelecek. Oyun tasarımcıları yaratıcılıklarının ve emeklerinin çoğunu bu tek kişilik oyun modu için harcamışlar. Oyunun kendi motorunu kullanarak olsa da, her karakter için çok güzel video sekanslar hazırlanmış. Karakterlerin sesleri ve hareketleri de oldukça kendine has. Bu sekansları izledikçe oyunun senaryosu giderek ortaya çıkacak ve atmosferin büyüsü sizi saracak.







BB 2'nin oynanış şekli birinci oyuna göre biraz farklılık gösteriyor. Kontroller değiştirilmiş ve azıcık basitleştirilmiş. Artık iki tane saldırı düğmesi var. Blok yapmak içinse ayrı bir düğme koyulmamış. Karşı tarafın saldırısını kesmek isterseniz siz de atak yapmalı ve kılıcınızı düşmanla aranıza getir-





melisiniz. Kılıcı üç ayrı stilde tutabilir ve her bir stil için üç ayrı şekilde duruşunuzu değiştirebilirsiniz: yukardan, ortadan ve aşağıdan. Bunların hepsi de tek bir tuşla sağlanmış. İlk başta biraz kullanışsız gibi görünecek olsa da, yaşamınızdan bir kaç saat harcadıktan sonra en iyi sistemin bu olduğunu düşüneceksiniz. Yaralanma sistemi de oldukça gerçekçi ve keyif verici hale getirilmiş. BB 1'de olduğu gibi kollara vurarak onları etkisiz hale getirebilirsiniz. Bir yenilik olarak, bacaklardan alacağınız yaralar sizin daha yavaş yürümenize yol açacak. Benzer şekilde gövdeden alacağınız hasarlar saldırı hızınızı düşürecek. Birinci oyunun hayranları bütün bu değişiklikleri biraz kafa karıştırıcı bulup ilk bakışta hayal kırıklığı yaşayabilirler ama inanın bana; ilk oyundaki tüm hareketler aynen korunmuş ve yenileri eklenmiş.



Gülsek mi Ağlasak mı?

Karakter grafikleri oldukça geliştirilmiş ama arkaplanların durumu hiç de iç açıcı değil. Mekanlar eskisine nazaran daha dar tutulmuş. Ayrıca bazı bakış açılarında poligonlar çatlayıp patlıyor. Hayal kırıklığı yaratan başka bir konu da, ölüm animasyonlarının aynen birinci oyundan aşırılmış olması. Oyunun geri kalan kısımlarına bu kadar çok özenilmişken küçük ayrıntıların gözardı edilmiş olması biraz sinir bozucu.

Sesler fevkalade. Eğer karakteriniz bir mızrak ya da tahtadan bir şey fırlatırsa, bir yere çarptığında gerçekten tahta sesi çıkaracak. Silahların birbirine çarpması, çığlıklar, anlatıcının sesi ve sesle ilgili diğer her şey oldukça başarıyla kotarılmış.





Bushido Blade 2'nin dünyasına ilk girdiğimde yaşadığım hayal kırıklığını size anlatamam. Kendimi kontrollere tamamen yabancı hissettim ve koşarak uzaklaşmak istedim. Ama oyuna bir kaç saat harcayınca en sonunda şunu anladım ki, eksiklik olarak görülen şeylerin her biri aslında oynanabilirliği arttırmak için gözardı edilmişti. Tek can sıkıcı yanı benim gibi uzakdoğu dekorlarından ve tiplerinden hazetmeyen insanlar için sürekli olarak karşılarında gördükleri takunyalı, kimonolu, sırtında ne işe yaradığı belli olmayan tahta sandıklarla ipe sapa gelmez tiplemeler.

Herşey Karmakarışık

Dövüş oyunlarının, insanın oturup tek başına oynamak istemeyeceği oyunlar olduğunu düşünüyorum. Ne Tekken ne de BB bu istisnayı bozmuyor. Ama bir arkadaşınızla saatler, haftalar ve belki de aylar boyu hazdan hazza koşarak vakit geçirebilirsiniz. Bunu böyle düşünerek alırsanız alın.

Çağdaş Koçyiğit
shadow@young.com.tr

LEVEL KARNESİ

DÖVÜŞ

Firma: Square
Sony Playstation
1-2 Oyuncu
Memory Card (1 blok)



Gex: Enter the Gecko
Kertenkelenin Gözyaşları



Orijinal Gex, kendinizi bir kertenkelenin yerine koyduğunuz iki boyutlu bir "yana doğru git herkesi tepele" oyunuydu. Platformdan platforma koşuyor bir takım çok gerekli olmayan işler yapıyordunuz. Orijinal Gex'in bu devamı, yani "Gex: Enter the Gecko", aslında Nintendo 64'ün hit oyunu Mario64'ün bir taklidinden başka bir şey değil. Nasıl bir oyun olduğunu şimdi öğreneceksiniz.

Oyun gayet cilalı bir tridi (3 boyutlu) canlandırma vasıtasıyla bize Gex'in başına neler geldiğinin anlatıldığı bir açılış videosunana sahip. Burada görüp öğreniyoruz ki bizim sersem kertenkele başdüşmanı Rez'i







hakladıktan sonra zamanının çoğunu televizyon karşısında tembellik ederek geçirmiş. Ama Rez, tüm başarılı video oyunu baş kötüleri gibi geri dönmeyi başarıyor. Hem de yepyeni hain planlarla. Araya hükümetin de girmesiyle Gex kendini bir kere daha



saçma sapan bir serüvenin ortasında buluyor.

Ağlayacaksınız

Gex 2'deki grafikler, hele hele saniyedeki kare sayısı oldukça iyi. Bir PlayStation ile Mario 64'e en yakın kalite bu olsa gerek. Oyunun oynandığı dünya oldukça büyük ve izlemeniz gereken çizgisel bir yol da yok. Kendinizi büyülü bir konağın odalarında, bir fare deliğinde ve çıldırtıcı karmaşıklıkta hayali dünyalarda kaybolmuş bulabilirsiniz. Oynadığınız hiç bir oyun bir öncekiyle aynı olmayacak. Dolaşıp duracağınız yerler arasında bir bilgisayarın devre yolları bile var.

Ses efektleri çok güzel ama konuşmalar neredeyse bütün oyunu rezil ediyor. Sürekli aptal yorumları ve hiç de komik olmayan esprilileri dinlemek zorundasınız. Zaman zaman kulaklarınıza bir şeyler tıkamak ya da televizyonu havaya uçurmak isteyeceksiniz. Neyseki bu sesleri açma ve kapama opsiyonu sunulmuş. Yine de oyunun kutusuna baktığımızda, bütün bir pazarlamanın bu konuşmalar üzerine yapıldığını görecek ve oturup ağlayacaksınız.

Oyunun oynanış şekli de Mario 64'e benziyor. Her bölümde belli sayıda uzaktan kumanda gizli. Gizli ipuçlarını buluyorsunuz sonra da bunlar sayesinde, gizlenmiş olan kumandaları. Bir de yeterli sayıda para toplayarak elde ettiğiniz özel bir takım gizlenmiş kumandalar var. Tabii bunları da bulmak gerekecek çünkü bazı dünyalara giriş izni alabilmek için belli sayıda kumanda toplamak gerekiyor. Yine Mario 64'te olduğu gibi.







Gex: Enter the Gecko çok daha iyi bir oyun olabilirmiş izlenimi taşıyor çünkü teknik olarak olumsuz hiç bir şey yok. Işık hızında üç boyutlu grafikler, neredeyse başınızı döndürecek hareketlilik falan var. Ama neticede PlayStation'ın gücünü ortaya koyacak kendine has oyunları düşünürseniz (her biri birer başyapıt olan Resident Evil 2, Tekken 3 gibi) Nintendo 64 gibi bir makinenin gerçekten iyi olduğu noktalarda onunla yarışmaya çalışmak ne kadar boş, ne kadar ahmakça çabalar.

İçinizde Kalacaksa Alın

Bu oyunun atmosferi beni hasta etti. Şu an 40 derece ateşle yatıyorum. Tek bir avuntum var. Gex kesinlikle Croc'tan daha iyi bir oyun. Ama hepsi o kadar. İçinizde kalacaksa alın.

Çağdaş Koçyiğit
shadow@young.com.tr

LEVEL KARNESİ

PLATFORM

Firma: Crystal Dynamics
Sony Playstation
1 oyuncu
Memory Card 1 Slot

SONY PLAYSTATION HİLELERİ



Oyunların hakkından gelemiyorsanız üzülmeyin, hile yapın. İşte bu ay sizler için seçtiğimiz Playstation Hileleri.

Blast Chamber

Bu oyunda hile yapmak için öncelikle ana menüye geçin ve burada Game-pad üzerinde sırasıyla şu tuşlara basın; Kare, Sol, Kare, Sağ, Daire, Aşağı, Daire, Yukarı. Şimdi Options menüsüne gidin ve orada "Solo Survivor" seçeneğini göreceksiniz, ona tıklayın. Artık 1 Player modundayken tek bir hak bile kaybetmeyeceksiniz.

Değişik bölümlerin kodları ise şunlar:
Ziggurat: NAEMMAAB
Backstab: MAGDIEAH
Fall N Arch: NINKPDME
Fugitive: MJKKAMKC
Rainbow: JODPIGEH

Command & Conquer

Bu oyunun PC üzerinde bilinen bir hilesi yoktu ama PSX versiyonu için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. Öncelikle oyun esnasında tüm haritayı görebilmek için ne yapmanız gerektiğine bakalım; oyun yüklenirken R1 + R2 + L1 + L2 + Daire + Kare tuşlarına aynı anda basın ve görev brifingi başlayana dek basılı tutun, oyun başladığında tüm savaş alanını görebileceksiniz. Diğer hileleri yapmak içinse önce Tool Bar üzerindeki Team düğmelerine Daire tuşu ile tıklayın ve sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını uygulayın:
Görevi bitirmek için: X, Kare, Kare, Daire, Üçgen, Daire
Nükleer saldırı: Daire, X, Daire, Üçgen, Kare, Üçgen
Bol para: Kare, Kare, Daire, X, Üçgen, Daire

Crusader: No Remorse





Bu oyunda hile kodlarını kullanabilmek için öncelikle Passcode ekranına gidin ve şifre olarak LOSR kodunu girin, şifrenin yanlış olduğunu söyleyen bir mesajla karşılaşacaksınız fakat oyuna başladığınızda tuş kombinasyonlarını kullanabilme imkanınız olacak. Bu kodları oyun esnasında herhangi bir zamanda kullanabilirsiniz:
Kare + R1 tuşlarına birlikte basarak sağlığınızı ve enerjinizi tamamen doldurabilirsiniz.
Daire + R1 tuşlarına birlikte basarak tüm silahları ve diğer malzemeleri alabilirsiniz.

Exhumed

Aşağıdaki kodları girmek için ikinci game-pad kullanılmalı:
1 - Tüm malzemeler, anahtarlar ve seviyelere erişmek için sırasıyla şunları yapın:
Dünya haritasında iken sırasıyla O, X, Üçgen, Kare, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol tuşlarına basın, sonra Select ile alt menüye geçin. Burada Kare + Select tuşlarıyla malzeme ekleyebilir, Daire + Select tuşlarıyla da malzeme çıkarabilirsiniz.
2 - Oyun esnasında O, R1, R2, Kare, Sağ, L1, L2, Sol tuşlarına basın. Eğer doğru yaptıysanız ekranda bir akbaba ikonu belirecek ve siz de X tuşunu kullanarak daha yukarıdan ve daha uzağa uçabileceksiniz.
3 - Oyun esnasında Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, X, X tuşlarına basarsanız ise yunus moduna geçersiniz ve ekranda bu defa bir yunus ikonu belirir. Bu size daha hızlı yüzme ve daha uzun süre dipte kalma imkanı tanıyacaktır.

Rosco McQueen

Aşağıda bulunan şifreleri Password ekranından girerek kullanabilirsiniz:

Seviye	Kod
Laundry stage 2	FLUFFY
Laundry stage 3	SWEATY
Auto stage 1	HOTROD
Auto stage 2	GREASE
Auto stage 3	BIGEND
Harold's stage 1	SMELLY
Harold's stage 2	WIDETV
Harold's stage 3	PILLOW
Leisure stage 1	TRICEP
Leisure stage 2	MOTION
Leisure stage 3	HIPHOP
Residential stage 1	KENNEL
Residential stage 2	BARREL
Runaround	SPLASH

NFS 3: Hot Pursuit

İşte size NFS 3 hileleri, tüm şifreleri tek yerden giriyorsunuz, ayrıca arka arkaya bunları kullanmak ve böylece bir defada hepsini halletmek mümkün. Bunlar bizzat denenmiş garantili şifrelerdir ve yanlışlık yapılmazsa kesin çalışacaklardır. Öncelikle ana menüden "Options" ve oradan da "User Name" kısmına girin, isim olarak aşağıdaki hileleri girin. Araba ve pist seçim menülerine baktığınızda orada yeni seçeneklerin açıldığını göreceksiniz. İşte hileler ve ne işe yaradıkları:
SPOILT - Tüm otomobillere ve pistlere ulaşma imkanı verir.
SEEALL - Yarışa yeni görüş açıları ekler.
Aşağıdakiler ise gizli pistleri açar:
PLAYTM - The Room
XCAV8 - Caverns
XCNTRY - AutoCross
MNBEAM - SpaceRace
GLDFSH - Scorpio-7
MCITYZ - Empire City

Grand Theft Auto

Aşağıdaki kodları Player Name yerine girin:
BLOWME - Bulunduğunuz yeri gösterir
BSTARD - Tüm bölümler, silahlar ve bol miktar paraya ulaşmak için kullanın
CAPRICE - Tüm şehirlerde oynama imkanı
CHUFF - Polis işinize karışmaz
GROOVY - Tüm silahlara ulaşmak için kullanın
MADEMAN - Tüm şehirler ve tüm silahlar
THESHIT - Tüm şehirler, silahlar ve 99 hak almak için kullanın
WEYHEY - Oyuna 9999990 puan ile başlatır
Aşağıdakileri uygulamak için ise öncelikle oyunu dondurun:
Ölümsüzlük - Kare, Üçgen, O, X, X, O, Üçgen, Kare
İkinci game-padı devreye sokmak için - X, Üçgen, Kare, O, Üçgen, O, X, Kare

Hollywood Kuşu

Yine bir takım ukalalıklar yaptık.
Hollywood'taki alçakların kirli çamaşırlarını ortaya sermeye devam ediyoruz.
Bir diyeceğiniz olursa* shadow@young.com.tr *adresine diyebilirsiniz.

REPLACEMENT KILLERS

Yedek Katiller: Kan ve Ketçap





John Lee (Chow Yun-Fat) profesyonel bir katil. Patronunun oğlu bir polis tarafından öldürülünce John, intikam olsun diye polisin oğlunu öldürmekle görevlendiriliyor. Tabii midesi bunu kaldırmadığında onun yerine bu işi yapması için ve bu arada adamımızı da ortadan kaldırması için yedek katiller yollanıyor. John artık yaşamını kurtarmak için kaçmak, saklanmak, öldürmek, öldürmek ve öldürmek zorundadır. Güzel ve karizmatik Mira Sorvino'nun canlandırdığı Meg isimli dişi de olaya karışır ve soluk soluğa bir Hollywood seyiri başlar yine. Zerre İngilizcesi olanlar "replacement killers" esprisini anlamış oluyorlar. Konsept çok yaratıcı değil mi? Değil. Neyse ki film uzun değil 88 dakika.



Neyse sırayla gidelim. Önce güzellikler. Kabul etmek gerekir ki bu, aylardır ortaya çıkan en iyi aksiyon filmi. Filmin yönetmeni Antoine Fuqua (antuanfuka)'nın türün tanrısı sayılan John Woo (convu)'nun yakın çevresinden olduğunu düşününce, koreografisi iyi yapılmış bir aksiyon filmiyle karşı karşıya olduğumuzu kabul etmemek için çok az sebebimiz kalıyor. Başroldeki Chow Yun-Fat de zaten Asya vurdu kırdı filmlerinin bir numaralı adamı ve bu film gencin Hollywood (holivut)'taki ilk olayı. İlk defa Woody Allen'in harika bir filminde gözümüze girmiş bulunan Sorvino ise doğal olarak böyle yüzeysel bir filmde ne yapacağını bilememiş gibi duruyor. Sanırım kaliteli filmlerin kadını olarak kalmalıydı. Yine de taytların içinde güzel durduğunu mutlulukla kabul edelim.

Filmin can sıkıcı yanlarına gelince, tabii üşenmeden bir şeyler bulduk. Bir kere senaristler akıllarınca John'un iç dünyasına, profesyonel katillik ve ailesi arasında kalmasına falan değinmişler ama filmin senaryonun ana dramatik yapısı oldukça basit ve klişe. Ve tabii bu tür filmlerin formülüne uygun. Ne olacağını kestirebiliyorsunuz.



Gidin ya da gitmeyin. İsteyen istediğini yapsın. Ben gitmeyeceğim. Bu ay özgürsünüz. Ha eğer hala oynuyorsa Jackie Brown olayına girin. Bunun hakkında güzel bir Türkçe siteyi de gezmeden etmeyin:

www.sinema.net/jackie

Çağdaş Koçyiğit

AYIN ALBÜMLERİ

Yepyeni albümlerle karşınızdayız. Bu albümlerin tanıtımlarını ne yazık ki Multimedia CD'sinde bulamayacaksınız, çünkü CD geçen ay için tasarlanmıştı. Ancak gelecek aylarda bu geleneği sürdüreceğiz. Binlerce özür...



MASSIVE ATTACK 3RD ALBUM

Massive Attack Is Back

Dört sene süren bir aradan sonra Massive Attack'ın yeni bir albüm çıkarması benim için alınması, dinlenmesi ve hatta Level'da yazılması anlamına geliyor. Bu arada turneye de çıkan Massive Attack Türkiye'de de bir konser verdi. Müziğe başladıkları zaman Rap ve Elektronik müzik harici bir şeyler yapmaya çalıştılar. Massive Attack ile hemen aynı düşüncede olan Beastie Boys metal ile rap'i birleştirme çalışmalarında başarıya ulaştılar ve yaptıkları müzik Türkiye'de bayağı tutuldu. Massive Attack bugünkü endüstriyel müziğin esas temsilcisi olan Hint ve doğu kökenli soundları kullandılar ve bugüne kadar yaptıkları müzik varolan türlere uymuyordu. Böylece yeni bir tür oluşturdular. TripHop. KarmaComa ile isimlerini duyurdular. Pop piyasasında çok fazla ilgi görmeseler de Underground piyasada yerlerini sağlamlaştırdılar. Albümün adı Mezzanine ve 11 parçadan oluşuyor. Bir müzik markete gittiğiniz zaman diğer albümler arasından üzerindeki böcek resmiyle "ben buradayım" diyor. Yeni albümü almaktan korkmayın. Bence değer.... Burada tavsiye etmek istediğim radyo 97.5 frekansından yayın yapan bir kanal. Ama ismini, cismini bilmiyorum. Reklam yok , jingle yok, DJ yok. Sadece dans müziği var. Dinleyin. Ve eğer elinize bilgi geçerse bana iletin.

Humpty Dumpty

Moon Safari



Başlıktan da tahmin edebileceğiniz gibi bu ay Air'in Moon Safari albümünü dinledik, inceledik, okuduk, yazdık... Albümden çıkardıkları ilk 45'lik olan Sexy Boy'un klibini Number One TV'de veya kablolu bağlantısı olanlar MCM'de mutlaka izleme fırsatını bulmuştur. Nicolas Godin ve Jean Benoit Dunckel adlı iki Fransızdan oluşan grup klasik elektronik, elektroakustik ve akustik elemanları birleştirerek zengin bir Sound yakalamışlar. Albümün giriş parçası olan La Femme D'Argent bundan sonraki parçaların nasıl olabileceği konusunda bir fikir veriyor. Yavaş ritimle ilerleyen akustik ve aralarda fırlayan analog synthesizer. Vokallerde ise enstrümandan çıkıyormuş hissi vermişler. All I Need ve You Make It Easy adlı şarkıları ise diğerlerinden ayıran bir özellik var. Beth Hirsch'in sizi bu diyarlardan alıp götüren sesi. Bu DJ kökenli arkadaşlara hayatlarında başarılar... Bu ayki radyo tavsiyemi ise Radio Cool'dan yana kullanıyorum. Şu an için 104.3 frekansından sadece İstanbul ve Bodrum'dan yayın yapan radyoda neredeyse günün 24 saati dans müziği dinleyebilir ve acil istek hatlarından dilediğiniz parçayı anında çaldırabilirsiniz. Fly Sound'a geçmek için ise gece yarısını beklemeniz gerekecek...

Dj Huan



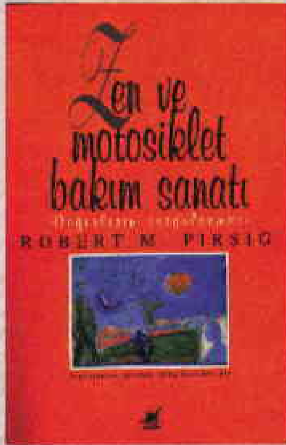
Korku Fabrikası

Dergiye girdiğim anda beynimden vurulmuşa döndüm. Nayırdı, nolamazdı... Bir anda koşarak uzaklaşmak ve bir yandan da "evreka" deyi bağırmak istedim. Kısacası artık ne yazacağım gibi bir sorun yoktu. İşte yazıyorum Fear Factory ve Remanufacture... Yaptıkları müziği aşırı derecede alternatif olarak tanımlayan grup, alternatif, dans, industrial ve metal türleri arasındaki engeli yıkıp geçiyor ve biraz ondan biraz bundan şeklinde bir müzik yapıyorlar. Yaptıkları müzik gürültülü ve olabildiğine sert. Prodigy'nin bayağı bir sert hali diyebilirim. Dört kişiden oluşan grubun pek de teknoloji yanlısı olduğunu söylemem. "Teknoloji gerçeği paradoks haline getirdi. Formlar her zaman göründüğü gibi değildir. Boyun eğmeme çabası çok önce bir karmaşa haline geldi. Teknoloji gerçeği ve insanlığı, kopyalamayı ve değiştirmeyi öğrendi. İnsanlık gerçeği, ipucunu, hayattaki değişimi ve genlerdeki mutasyonu arayacağı bir döneme geldi. Biri ortaya çıkacak ve tüm aramaların aslında hayatta kalma çabası olduğunu farkedecek". Bu ay size 104.5 Radyo İstek'ten de bahsetmek istiyordum ama anlayamadığım bir şekilde son iki haftadır Canısı gibi parçalar çalmaya başladı. Başımız sağ olsun.

Sabotage

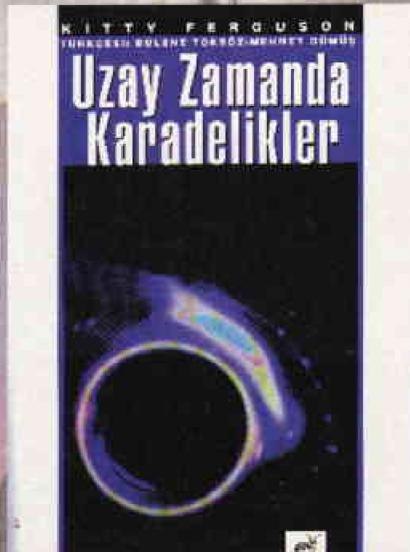
Ayın Kitapları

Bu ay da sizler için iki ilginç kitap seçtik. Seçim sırasındaki kriterimiz yine; kitapların "yeni" olmaları değil, "farklı" olmalarıydı.



Zen ve Motosiklet Bakım Sanatı - Değerlerin Sorgulanması / Robert M. Pirsig

Robert M. Pirsig tarafından 1968 yılında kaleme alınan ve ilk baskısı 1974 yılında yapılan bu kitap, roman, otobiyografi ve felsefi deneme türlerinin ilginç bir birleşimi olarak klasikler arasındaki yerini almıştır. Her ne kadar tüm kitap boyunca ana karakterin ismi söylenmese de, burada anlatılan tüm olaylar yazarın kendi yaşadıklarından yola çıkılarak kaleme alınmıştır. Kitap bir adamın on bir yaşındaki oğlu ve iki arkadaşıyla bir motosiklet gezisine çıkışlarını konu almaktadır. Tüm Amerika kıtasını aşarak Kaliforniya eyaletine varmayı planlayan adam, bu rahatlatıcı olması beklenen gezi boyunca hiç ummadığı bir durumla karşılaşır. Geçtiği yerler onun "deli" geçmişinin silik anılarını canlandırmaktadır, sonuç olarak basit bir motosiklet seyahati rahatsız edici bir iç hesaplaşmaya dönüşür. Ne var ki bu iç hesaplaşmanın kökleri oldukça derinlerde yatan felsefi sorunlara dayanmaktadır, bu sorunlar modern çağın basmakalıp fikirlerini ve sonuç olarak insan-teknoloji ilişkisinde varılan noktayı irdeler. Antik Yunan döneminden bu yana insanların düşüncelerini ve yaşamlarını yönlendiren fikirler eleştirilir, anlamsız saplantılar ve dogmatik yapılar acımasızca sorgulanır. Neden insan kendini bulunduğu yerden ve yaptığı işlerden soyutlamaya bu kadar meyillidir, sorunların kaynağına eğilmektense üzerini cila ile kaplayıp yok saymak ne derece mantıklıdır? Bu sorular ve daha pek çoğu bir motosikletin basit mekanik yapısı ve insanların ona olan yaklaşımı ile sembolize edilerek bir cevap aranır. Klasik Batı felsefesinin olaylara şartlı yaklaşımı zaman zaman Antik Doğu düşünceleri ile de kıyaslanarak adeta ameliyat masasına yatırılır. Kitabın dili bazen biraz ağırlaşsa da, özellikle içinde bulunduğumuz Cilalı İmaj Devri dikkate alındığında, içerdiği fikirler ve sorduğu soruların hayata bakış açınızı değiştirmesi bakımından okunmasında, sonra da üzerinde düşünülmesinde fayda var. Dilimize çevirisi Süha Sertabiboğlu tarafından yapılan kitap, Ayrıntı Yayınları tarafından basılmış.



Uzay Zamanda Karadelikler - Kitty Ferguson

Bilim-kurgu filmlerinde sık sık karadeliklerden bahsedildiğini görürsünüz, ama gerçekte nedir, nasıl oluşmuştur diye sorulsa bir cevap verebilir misiniz? Hayır? O zaman bu kitabı okumak sizin için kaçınılmaz demektir. Fakat hemen paniğe kapılmayın, her ne kadar astro-fizik üzerine bir eser olsa da ve kuramsal yönü ağır gelse de, yazar bu kitabı orta okul fizik derslerini asmamış herkesin anlayabileceği bir dil kullanarak kaleme almış. Peki nedir bir karadelik, nasıl oluşur, kim görmüş? Aslında bugüne dek bir karadelik gören kimse yok, en azından Dünya gezegeni üzerinde Kuramsal fiziğin büyük astro kütleleri ve onları etkileyen güçleri incelerken ortaya koyduğu bilgilerden yola çıkılarak karadelik denen varlıkların uzayda "bulunabileceği" sonucuna varılmış, yapıları nedeniyle doğrudan gözlenmeleri imkansız, çünkü diğer yıldızlar gibi ışık yaymıyor ya da yansıtmıyorlar. Ne var ki aslında sönmüş ve gravitasyonel kuvvetlerin etkisi sonucu kendi içine çökmüş dev yıldızlar olan karadeliklerin varlığı konusunda son yıllarda büyük kanıtlar elde edildi. Öncelikle etrafında bulunan uzayda meydana getirdiği değişimler sayesinde bunların farklı yollarla gözlemlenebileceği fikri ortaya atıldı, sonuçta elde edilen bulgular ise gerçekten varoldukları fikrini iyice pekiştirdi. Karadelikler özellikle sınırları dahilinde bildiğimiz fizik yasalarını iflas ettiriyor olmaları nedeniyle, bilhassa Genel Görecelik Yasası açısından önemli varlıklar. Bulgular galaksimizin merkezinde dev boyutlarda bir tane olabileceği yolunda, en yakınımızda gözlemlenebilir karadelik etkilerine ev sahipliği eden sistem ise Cygnus X-1. Bu konuda yapılan araştırmalar, madde-enerji konversiyonu dahil, pek çok bilimsel alan açısından hayati önem taşıyor ve kimbilir, belki buradan elde edilecek yeni bilgiler bir gün bize yıldızlararası seyahatin anahtarını verebilir. Kitap dilimize Bülent Toksöz ve Mehmet Gümüş tarafından tercüme edilmiş, Sarmal Yayınevi tarafından da basılmış.

M. Berker Güngör



Posta Kutusu

Bir ay daha geçti, yine okuyucularımızla açık görüş yapma vaktimiz geldi çattı. Valla özletiyorsunuz kendinizi, böyle ayda bir görüşmek artık kesmiyor. Size layık bir dergi hazırlayabilmek için VOGEL Yayıncılıkta geçirdiğimiz hapis hayatı nedeniyle psikolojik dengemiz bozuldu. Ben abuk subuk her şeye güler oldum, Berker bilinç altıyla gayet bilinçli bir ilişki içine girdi, Gökhun ise neredeyse bilgisayarla yatıp kalkacak duruma geldi. Ama olsun, her şey size feda olsun, siz bize aydan aya temiz çamaşır getirmeyi ihmal etmeyin yeter.

Aydan aya muhabbet kesmiyor demiştim ya, ben kendi başıma, yani dergi olayından ayrı olarak bir şey yapmaya karar verdim. Aranızdan bir kısmının Internet bağlantısının olduğunu gelen e-mail'lerden biliyorum. Diyorum ki, bundan sonra cumartesi günleri gece saat 23:00-1:00 arası Aidata Chat'ine gelseniz ve beni bulsanız. Eğer orada olursam, Atlantis adlı bir oda açıcam, oraya gelip benimle konuşabilirsiniz. Yalnız bu olayda uyulması gereken tek bir kural var: Kesinlikle ben şu Cheat'i istiyorum, bana şu oyunu açıkla demek yasak, diyeni atarım. Sadece ve sadece muhabbet etmek isteyenler gelsin. Saygıyla duyurulur.

Sinan AKKOL

◆

Amcacığım,

Bayramını en içten dileklerimle kutlar, ellerinden öperim. Karıştırdım iyi mi?

Merhabaaaaaaaaaaa sevgili dinleyicilerim. Radyo spikerleri arasında Number one'dan hiç inmeyen tek isim Onursal yine karşınızda. Lan yine karıştırdık lan. Ben nereye mektup yazıyorum. Allah, allah. Haa buldum.

Selam Level,

Naber lan kerata? Sen küçüktün ben seni bayii amcandan alıyordum. Ey gidi günler ey. Kollarımda büyüdün kerata.

Şaka bir yana, şimdi gerçek zamana dönelim. Ben Onursal Erol. En büyük fırsatçı. Level böyle bir forum açarda ben faydalanmaz mıyım? İtiraf ediyorum, benim bu yazıyı yazmak için kafamı çelen Pınar Alsaç adlı Nisan sayısında çıkan arkadaş. Baktım ki birkaç oyun tanıtıp, görüşlerini belirtmiş, bende yapayım dedim. Pişman değilim. Ben bir çıkım bir daha yazacağım.

Şimdi gelelim "Yakışıklı Onursal'ın Pembe Kanatları" adlı bölüme. Sırada "Sinan Akkol". Vay Sinan abi, sen ne güzel yazarmışsın be. İyi ki katıldın Level'a. Ve işte oyunlar:

Sadizm... Dehşet... Heyecan... Silahlar... Bombalar.. Ve bunlarla aynı anlama gelen: Postal.

Evet Postal. Bence muhteşem bir oyun. Sahneleri, sesleri ve tabii ki oynayışı. Oyun ilk oynadığımdan itibaren sadistçe duygularımı en yüksek seviyeye getirdi. Oyundaki molotof kokteyli, el bombası ve mayın gibi silahların patlama ve yanma sahneleri harika. Diğer silahlarında ses efektleri öyle. Fakat oyundaki kamera çok yukarıda. Yani bütün objeler çok küçük. Bu, oyunu görünüşte sıkıcı yapsa da, oynandığında çok mükemmel bir oyun olduğu her halinden belli. Oyundaki düşmanların hareketlerini ezberledim. Ne zaman hangi adam bana doğru gelecek, ne zaman oradaki adam ateş edecek biliyorum. Bu da oyunun kötü yönlerinden bir tanesi. Yani düşmanlar biraz enayi. Oyun açılırken önüme bir yazı çıktı: "18 yaşından küçükler oynayamazlar". Ama bu, oyunu benim için daha çekici yapmaktan başka bir işe yaramıyor. Hihihohohaha. (Aman Postal'ın yapımcıları duymasın). (Bırak lan Postal'ı asıl babam duymasın).

Ve geçelim şimdi Red Baron II'ye. Bu zamana kadar oynadığım en iyi uçak simulasyonu. İnsan kendini II dünya Savaşı'nın içinde hissediyor (mu acaba?). Hissetmese bile ilgi çekici bir konu üzerine kurulmuş. Oyundaki menü, grafikler oyun zevki harika. Tek kelimeyle dört üçlük bir oyun. Çünkü dört dörtlük olmasını engelleyen tek neden "oynanabilirlik". Ne yapabiliriz ki? O kadar kusur kadı Red Baron'unda da olur. Ama oyuna genel olarak bakarsak, Sierra firmasının yarattığı en iyi oyunlardan biri.

Bildiğiniz gibi çok reklamı yapılan, sözü hiç bir yazarın kaleminden inmeyen oyun Quake II. Bu oyun için yapılan reklam, harcanan kelimelerle Bosna Hersek'te kaç çocuk doyar biliyor musunuz? Bu oyun bütün Level yazarları tarafından çok olumlu değerlendirildi. Oyunun incelemesinin Level'da yayınlanması yetmedi, ayrıca neredeyse tüm Level yazarları Quake II'yi başka yazılarının içinde örnek gösterdi. Ama neredeyse arkadaşlarımdan hiç birisi bu oyunu sevmedi. Hatta hepsi nefret etti bile diyebilirim. Bense bu CD'ye verdiğim paraya yanıyor ve bunu sınıftan birine kazlamaya çalışıyorum. En nihayetinde zevkler ve renkler tartışılmaz. Ama bu kadar çelişki beni kuşkuya düşürüyor. Quake II bilgisayar oyunlarında bir devrim mi, yoksa bir yüz karası mı? Tabii karar size kalmış Level okuyucuları. Bu işe son noktayı koyacak, yani alıp almamaya karar verecek olan sizlersiniz. Ama size bir tavsiye, siz siz olun, sakın benim gibi geveze birinin sözlerine öyle kolay kolay kanmayın.

KIRT KIRT (Sinan'ın Altın Makas Efekti)

İşte benim gözümle oyun dünyasının havası böyle. Ama havalar nasıl olursa olsun yeter ki sizin havanız iyi olsun. İyi akşamlar Türkiye, nerede yaşıyor ve yaşatılıyorsan (yine spikerliğim tuttu. Ayrıca bütün bunların hepsi: İğrenç.) Nice oyunlara.

Onursal Erol

◆

Onursal Kardeşim,

Kusura bakma mektubunun bir kısmını kırpmak zorunda kaldım, maşallahın var, neredeyse bütün sayfayı kaplayacaktın. Yanlız, Quake 2'ye laf atman sağlığın açısından pek de iyi bir şey değil. Uzun zamandan beri oynadığım(ız) en heyecanlı oyunlardan birisi Quake 2. Belki senin bilgisayarın tam performansta oynamana yetmiyordur, veya belki Quake türü oyunlardan hoşlanmıyorsun. Ama gerçek olan bir şey var ki, Quake 2'nin bu yılın en iyi oyunlarından birisi olduğu sadece bizim görüşümüz değil, çoğu yabancı derginin satış listesinde de Quake 2 bir numarada bulunuyor. Neyse, zevkler ve renkler tartışılmaz ama, doğru yolu bulman için henüz geç değil. Quake 2'ni birisine "kazlamadan" önce iyi düşün, sonra üzülürsün.

◆

Değerli Level Çalışanlarına,

Ben derginizi son 4 sayısından beri heyecanla takip ediyorum ve verdiğiniz demolar ve multimedya CD'leri harika. Size sorum olacak: Benim bilgisayarımda CD Rom'un içine CD'yi koyduğumda oyunu başlatıyorum. Fakat bir süre oynadıktan sonra "Lütfen oyun CD'sini CD Rom'a koyun" diyor. Niçin böyle yapıyor?

Cevabınız için şimdiden çok teşekkürler.

Doğan Dönmez

◆

Sevgili Doğan,

CD sürücüleri okuma güçlüğü çektiği zaman ilk şüphelenilmesi gereken kısım kafa kristalidir. Bu kristal kirlendiği zaman CD sürücüsü içindeki CD'leri göremez, hatalı okumalar olur ve sizin durumunuzdaki gibi içinde olan bir CD'yi önceden gördüğü halde, bir süre sonra okuyamama gibi durumlarla karşılaşılabilir. Siz en iyisi okuma kafasını temizleyen bir "temizleme CD'si" alın ya da CD-ROM sürücünüzü bir teknik servise gösterin.

◆

Sayın Level Çalışanları

Ben derginizin bir abonesi olarak derginizi severek okuyorum.... (Klik&Play CD'niz de çok güzel)....

Fakat benim bu Cheat hattı ile bir sorunum var. Ya bu hat sadece İstanbul içine hizmet ediyor, ya da tek hat olması çok kötü. Çünkü Cumartesi günü saat 12'den 13'e kadar sürekli meşgul çaldı. O yüzden oyun hilelerini sizden öğreneceğim (Nı ha ha ha ha). Şimdi sizden istediğim oyun hileleri şunlar: Simfarm (Sim Collection 30 in 1), Grand Theft Auto, Championship Manager 97-98.

Eğer bu oyun hilelerini yazarsanız beni çok mesut ve bahtiyar edersiniz.

Dinçer

◆

Sayın Edip Bey,

Level Cheat Hattına müthiş bir talep var. Bizim ise bu olaya ayırabileceğimiz sadece bir tek telefon hattımız olduğundan, sürekli meşgul çalması normaldir. Israrla denerseniz eninde sonunda telefonun diğer ucundaki delirmesine çeyrek kalmış olan kişiye (Berker) ulaşabilirsiniz. Bu arada, istediğin Cheatleri Internet'ten aradım, kimisini buldum, kimisini bulamadım. Umarım sevinirsin.

GRAND THEFT AUTO: Karakter seçme ekranında DELETE'ye bastıktan sonra isminin yerine şunları yazıp ENTER'a bas. Eğer cheat çalışırsa bir motor sesi duyacaksın.

ITSGALLUS: Bütün seviye ve şehirler, IAMTHELAW: Şehirdeki polisleri yokeder, ITSTANTRUM: Sonsuz hak.

SIMFARM: Eğer oyunun başında elindeki bütün binaları satarsan, bankadaki kredi limitin 1.000.000.000 dolar gibi bir rakama çıkacaktır.

◆

Maraba Televelove (Birazcık abuk oldu ama...).

Öncelükle derginiz iyi. Denginiz? İyi. İyi........ Aboneyim de biraz, dolayısı ile hep okuyorum. Cheat bölümü çok lazım ve önemli. İyi, güzel, cart curt gelelim sadede. Öneriler ve istekler için bkz. aşağıya. Çok kısa (!) bir mektup oldu ne yazık ki....

1.Nisan ayında Larry 7'nin tam çözümünü isteyen bir okurla dalga geçmişsiniz. Olur mu ya?!... L.7'yi bende bitiremedim mesela. Hem halen L.7 ile uğraşan bir sürü kişi var? Ne olur sanki bir kıyak yapsanız? O kadar da mı hatırımız yok? Bari varsa biraz hile... Acıyınız Lordlarım. Ve Resident Evil'in çözümü olur mu?

2.Umarım Internet köşesi başlatmazsınız ve dergi oyun sayfası kaybetmez. Hem Internet için onca dergi var. Ama oyun sayfası eksiltmez ve (I'm sorry) fiyat artışı yapmazsanız kabul. PS sahiplerine cevabım da "SİZ BİZİM CD'MİZDEN Mİ ÇALICAKSINIZ ULAN, SİBOPLAAAAR!" pardon biraz coştum. Özür dilerim.

3.Poster fikri harika. Ama çok büyük olmalı, annemin ödü kopmalı (kafiye olayı). Çıkartma da (dalga geçmeyin) verebilir misiniz? Mesela Dark Omen, Larry, Lara, çıkartmaları, posterleri.

4.Yine geçen hafta mektup yollayan Pınar Alsaç biraz fazla abarmış. Şimdi siz beni ??? sandınız ama ben ....,13 yaşında bir vatandaş olarak (ufaklık demeyin, bozuluyorum) Doom türü, araba yarışı türü, dövüş türü oyunlardan fazlasıyla hoşlanırım. Fifa 98 oynamazsam, kendimi kötü hissederim (çok abarttım galiba). Tamam, hayvanları çok seviyorum hem bir kedüm bile var. Anlıyor musınız? Öyle oyunlar iyi olur, güzel olur ama normal hayatımda asla karşılaşmadığım ve (double asla) karşılaşmak istemeyeceğim şiddet egomu ancak böyle tatmin ediyorum. Eminim bir çok kişide böyle düşünüyor. Mektup biraz uzun oldu ama yayınlamazsanız size öyle bi büyü yaparım küne yamık yumuk olur, KETO'ya benzersiniz hafazanallah! Bundan sonra her ay bir mektup geliyor. Canım Türkiyem! Beni izlemeye devam edin!.

Not: Sizin imla hatası sandığınız şeyler 'Nilay'ca'nın eserleridir.

Not: Long Live H.M hatırın kalmasın Hakan Karaköse abü

Not: (Bana da fenalık geldi) Feminist değilim ama Pınar Alsaç,

oyun konusunda bayan kıtlığı konusunda haklı. Tebrik ederim sizi. Ve bana gösdermiş olduğunuz ilgiden dolayı da tişekkür edirim.

Not: (Yeter, imdat! Yazıyorum, yazıyorum, popom kuru kalıyo!) Long live age of empires 1 and 2, too....hügo le le lüüü! Oh be bitti. Ay! Bi soru unuttum, 3D ekran kartı arasında fark var mı? Varsa ne? Tenk yu (Halen alamadım da ben deniz, güneş, kum, Bodrum, kafayı bozdum. Bak valla bitti bu defa...)

NICO Dragan (Nilay) (Nakkadar abuk bir lakap yahu! Daha iyisini bulmalıyım.)

◆

Doktor Bey, Arkadaşa Bi Bakar Mısınız?

Övgülerin için sağol da, senin yaşındaki bir kız için (tabii yanılmıyorsam) şiddet oyunları oynamak kötü değil mi? Bu konuda annen baban ne diyor? Yoksa bi şey demeye cesaret edemiyorlar mı? Bilemiyorum yani.

1. Ama beni yanlış anlamışsın sen. Benim amacım kesinlikle o okuyucumuzla alay etmek değildi. Eski oyunları açıklamak gibi bir huyumuz olmadığından, Larry 7'nin hazır açıklaması da elimizde olmadığından o arkadaşın isteğini esprili bir şekilde gerçekleştiremeyeceğimizi söylemek istemiştim. Kırıldıysa o okuyucumuzdan da sorry dilerim.

2. Zaten açamıyoruz, bu aralar sayfa darlığından iki metrekarelik odaya tıkıştırılmış fil gibi olduk. Yazacak o kadar çok oyun (bak sen de eski oyunların açıklamasını istemişsin), ama onları yazacak o kadar az yerimiz var ki.

3. Poster demeyin bana artık, kötü oluyorum. Alın size poster.

4. Olsun, biz her türlü fikre, eleştiriye açığız. Yapıcı ve az biraz ilginç olsun yeter.

Hadi görüşürüz bi dahaki mektuba.

Ah bi cevap unuttum. 3D Ekran kartıyla, kartsız bir makina arasında dağlar kadar fark var. Hem normalde göremeyeceğin özel efektleri sağlıyor, hem de piyasadaki en kral işlemcinin sağlayamayacağı bir hız ve performans artışı sağlıyor.

SONUÇ: Bir tane edinilmesi farz.

◆

ALOO! SELAM!!!..

Pek muhterem Level camiası, sevgiler...

Kısa ve öz olarak hemen sorularıma geçiyorum. İşte sorularımız:

1. Bende Zork serisinin sonuncusu Grand var ama CD sürekli takılıyor ve oyun kalıyor. Neden? Olmalı...

2. Acaba Metallica'nın Garage Days albümünü nerde bulurum? (Alakasız ama önemli) Etiuehehue....

Sorularım bu kadar yapamadığınız varsa geri dönüp kontrol etmeyin. Ricamsa her ay yada 12 ayda bir herhangi bir oyun posteri vermeniz. Şimdiden Thenx, cevaplarsanız E-mail atacam.... Long live Pentagram

Emokhan Killer

◆

Emokhan Bey Kardeşim,

1. Güzel oyundur, ama CD'nin takılması bende oyunun CD'sinde veya CD-ROM sürücünde hata olduğu izlenimini yaratıyor. Eğer CD-ROM sürücünün başka oyunlar da takılıp takılmadığını, sende takılan oyunların başkalarında da aynı yerde takılıp takılmadığını söyleseydin, ben de sorunun oyunda mı, sürücüde mi olduğunu söylerdim. Sen en iyisi Zork'u aldığın yere götürüp değiştir. Sorun devam ederse CD-ROM sürücünden şüphelenebilirsin. Yaa amma çok CD-ROM sorunu var bu aralar, sanırım CD-ROM'ların toplu emekli olma sezonu gelmiş.

2. Şansını Kadıköy Akmar pasajında deneyebilirsin. Ben müzik üzerine bir şey aradım mı ilk durağım orasıdır.

◆

Sevgili Level,

Ben Can, bu size ilk mektubum. Derginizi fırsatım oldukça almaya çalışıyorum. Şu anda bir bilgisayarım yok ancak masanın üstünde duran acaip bir makine var (taş devrinden kalma sanırım). Yazın kesinlikle bir bilgisayar alacağım. Şimdiden birkaç tane oyun oynanmayı bekliyor. Size bazı soru ve isteklerim olacak:

1. Hangi macera oyununu tavsiye edersiniz?

2. Bir Pentium 166 Mmx yada 200 Mmx ve 32 Mb Ram'li bilgisayar kaç sene gider?

3. Derginizdeki tam çözümlere karşıyım. Bence oyunun havasını kaçırıyorlar.

4. Derginizde Internet sayfası olsa daha iyi olmaz mı?

5. Sizden son olarak İbrahim Tatlıses'ten "Maria"yı istiyorum.

Tekrar yazacağım.

Can Aslan/Yozgat

◆

Sevgili Can,

1.Şöyle eğlenceli, komik, içini açacak bir şeyler arıyorsan, Monkey Island 3 favorimizdir. Seni uğraştıracak, kaliteli ve mükemmel grafikli bir oyun istersen Last Express sana uyar. Eğer bol vahşet içeren, korkunç bir şeyler istersen de Phantasmagoria 2'den daha iyisini bulamazsın. Daha yeni bir şeyler istersen, Journeyman Project 3 de oldukça iyidir.

2. Gitmez. Bir seneye kadar 1000 Mhz işlemcilerin çıkacağını gözönüne alırsan, şu anda alacağın hiçbir şey bir seneden fazla gitmez. Ama bilgisayar almak için oturup, bilgisayar teknolojisinin yavaşlamasını beklersen de, hiç bir zaman bir bilgisayar sahibi olamazsın. O yüzden sana tavsiyem, 3Dfx kartlı, 32 Ram'li, en az 2.5 GB HDD'li bir Pentium 200 MMX'dir.

3. Bence yanlışsın. Tam çözüm, oyunda takılıp da aylarca aynı mekanlarda dolaşmaktan delirecek gibi olan insanların en büyük yardımcısı. Sanırım sen , elindeki oyunun tam çözümünü görünce dayanamayıp okuyorsun, oyunun zevki de ondan kaçıyor. Sadece takıldığında tam çözüme başvursan, böyle demezsin.

4. Bir önceki arkadaşın Internet sayfası istemiyordu. Gördüğün gibi herkesi memnun etmek çok zor. Zaten az olan sayfa sayımızdan feragat edip bir Internet sayfası açabileceğimizi henüz zannetmiyorum.

5. Maalesef, o şarkı bugünkü istek parçaları listemizde yok, ama ben senin için Ricky Martin'den "Karakolda Ayna Var" adlı uzun havayı çalıyorum.

Değerli, sayın, saygıdeğer, pek çok muhterem, biricik tekicik Level Çalışanları,

Hepinizi tek tek selamladıktan sonra böyle güzel bir dergiyi çıkardığınız için teşekkür (ederiz) etmek gibi klasiklesmiş "yağlama(!)" faslını geçip isteklerimizi sıralayalım (Öhmm, çok hızlı bir giriş oldu fakat affınıza sığınarak devam ediyoruz).

1. Level'in gençleri koruma yasası kapsamında alışkanlık ve bağımlılık yapan maddeler arasına alınmasını talep ediyoruz (Matematik dersindeyiz. Ahh. Hocam şey kem küm... kulağımı bıraksanız artık). Yazarların espirüklü ve samimi anlatımından acayip şekilde etkilendik. Bu hiç iyi olmadı. Çünkü (kulağım hala acıyoo...) yazılı kağıtlarında bile Level'imsi bir anlatım mevcut!

2. Mortal Kombat serilerindeki özel hareketleri (fatality, Babality, Anmality vb...) ve genel hareketleri açıklayan hilelerin bulunduğu ve diğer özelliklerin açıklandığı bir kitapçık verebilir misiniz? (3 parça kağıda oyun dergisi muamelesi yapıp başka bir dergiden isteyemezdik her halde!). Bu işin üstesinden ancak Level gelir dedik.

3. Siz leblebi konusunda uzman olduğunuzdan Mortal Kombat posteri isteyeceğimizi tahmin etmiştirsiniz her halde!

4. MK3 ve üstü versionlarda (Ultimate, Trılogy, MK4) vesis yada başka bir adla bilinen kodlar varmış bu kodları verseniz diyodukta.

5. MK4'ü Coin-up'larda gördük. PC formatında var mı? Şu oyunu açıklasanız iyi olur.

6. Yani Sinan az daha çabalarsan dergiyi ele geçirip dergiyi tek başına yazmak zorunda kalacan. Maşallah hep sen yazmışsın. Aynen devam et yazılarına diyecez. Hasta olduk, bayıldık, bittik hatta bitkisel hayata girdik (maksat yeşillik olsun). Ama müsaade etsen de diğerleri de yazsın (boş ver sen bildiğin gibi devam et).

7. Öhümm, mektuba son versek mi? (Bak hala yazalım diyolar ya, olm ne yazıcaz? Tamam tamam bu kadar yeterliymiş! Yanımdakiler öyle diyo!)

Neyse bu kadar gevezelik yeter. Görüşmek üzere hoşçakalın. Gene yazıcaz. Bizi bekleyin kısa bir aradan sonra yine beraber olucaz.

Biz kim miyiz? Pembe panjurlu köşesinin arka bahçesinde marul ve soğan yetiştiren yazarların köşelerini mahvetmeye bayılan arkadaşlarız.

Harun Şeker namı diğer Crazywolf-Emirhan "Sibop"Ceylan-Fatih "The Dragon" Koç-Ayfer "Balina" Sarıuşak-Yavuz "Only Wolf" Peksöz-Esra "Mad Girl" Yıldız.

Hepiniz Hoşgeldiniz

1. Matematik dersi? Aaaah ah, lise yıllarım nerelere gittiniz? Çocuklar, size bir abi tavsiyesi vereyim, o kulağınızı çeken hocanın, sınıfınızın ve birbirinizin kıymetini iyi bilin. Çünkü sonradan çoook arayacaksınız o günleri.

2. Kitapçık, Mortal Kombat, vermek kelimelerini birarada kullandınız gibi geldi bana, yoksa yanılıyor muyum? Valla bana kalsa, hepinizin isteklerini (çok aşırıya kaçmadıkça) yerine getirmek isterim ama, bazı şeyler benim elimde değil. Hatta böyle dergiyle birlikte bir şeyler vermek olayları bazen Gökhun'u bile aşıyor. Hiç beklenmeyen bir anda ortaya çıkan sorunlar yüzünden planladığınız her şey tersine dönebiliyor. Bunun en güzel örneği, Mayıs ayında olması gereken Multimedia CD'sinin yerinde yeller esmesidir.

3. Valla düşünmedim değil. Mortal Kombat 4 bi gelsin hele, bakarız.

4. Sorunuz pek açık değil, lütfen köşelerinden tutup biraz açar mısınız?

5. Henüz yok ama , bu yıl sonuna kadar mutlaka gelmiş olacak.

6. Siz derginin girişindeki yazar listesine bakıp da dergide bir sürü yazar var zannediyorsunuz. Gökhan'la Batu hala ÖYS'nin pençesinde kıvranıyorlar (G&B'ye NOT: bütün takım, size ve ÖYS'ye girecek olanlara başarılar diliyoruz, görelim sizi koçlar, yüzümüzü kara çıkarmayın). Ozan Simitçiler uzun zamandır dergiye uğramıyor, Çağdaş sadece PS oyunlarına bakıyor, Ozan Ali'de hem PC hem PS'na bakıyor. Geriye kala kala bir tek ben, Berker ve Ozan Ali kalıyor. Eğer kendinize o kadar güveniyorsanız yazar olmak için bize başvurun. Gelin birlik olalım, yedi denizlere açılalım.

7. Güle güle, yine bekleriz. Memnuniyetinizi bize, eleştirilerinizi gazman'a. (yok o öyle değildi, her neyse)

Sevgili Level Çalışanlarına,

Ben 11 yaşında bir okuyucunuzum. Derginizi "Dedektif Fırtına" CD'sini verdiğinizden beri alıyorum ve beğenerek okuyorum. Mektubumu yayınlarsanız sevinirim. Şimdiden teşekkürler eder, başarılarınızın devamını dilerim. İşte isteklerim:

1. "Gerçeğin Ötesinde" oyununun tam CD'sini verebilir misiniz?

2. Sim City 3000'in demosunu verebilir misiniz?

3. Multimedya CD'nizde doğa ve hayvanlarla ilgili belgeselleri de verirseniz sevinirim.

Doruk Hoşver

Sevgili Doruk,

1. Gerçeğin Ötesinde, henüz yeni bir oyun. Cartoon firmasının büyük uğraşları sonunda ortaya çıkardıkları kaliteli bir yapım. Bu oyun ekonomik ömrünü tamamlamadan önce dergiyle birlikte bedavaya vermemiz zor. Siz en iyisi Cartoon Studios ile bağlantı kurun ve bu oyunu alın, onlar para kazansınlar ki bize ilan versinler, biz de size hediyeler vermeye devam edelim.

2. Sim City 3000'in demosu henüz piyasaya çıkmadı. Eğer çıkarsa CD'mizdeki yerini alacaktır.

3. Elimize bu türden örnekler geçerse, olur.

Üh, saat beş buçuk olmuş. Bende gözlerimdeki damarları nasıl oluyor da sayabiliyorum diyodum. Arkadaşlar, benim artık tabutuma girmem lazım, ama bilin ki her gece karanlık çöktüğünde, sokaklarda , aranızda dolaşan bir vampir var. Eğer o sıcacık yatağınızda güvende olduğunuzu zannediyorsanız, çok yanılıyorsunuz. NıhahahahHAHAHAHHAHHAAAA.